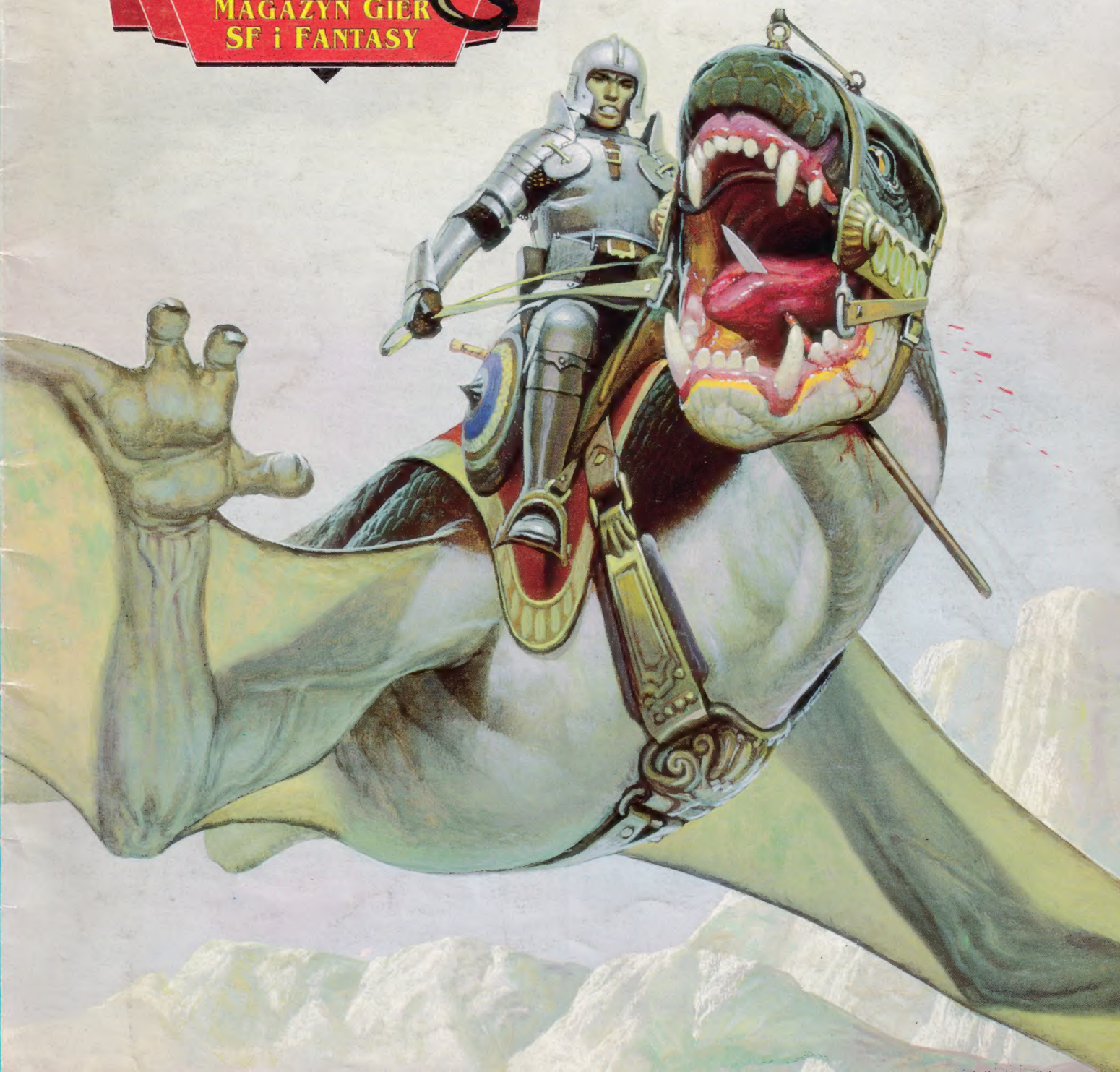
Nr 2/93

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER SF i FANTASY

KRYSZTAŁY CZASU

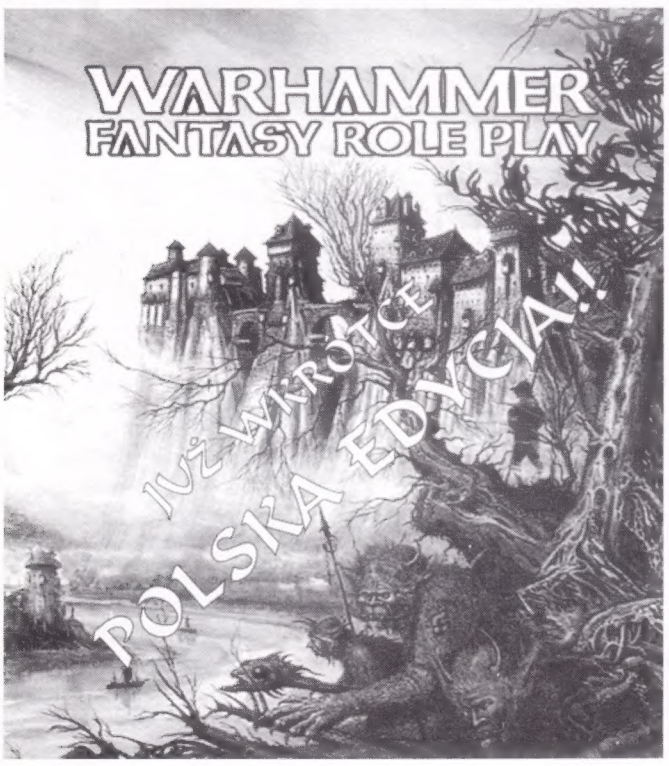
CZĘŚĆ II



W NASTĘPNYM NUMERZE:

WSZYSTKO (NIEMAL) O

AD&D



WSZYSTKIE NUMERY „MAGII I MIECZA"

PONOWNIE W SPRZEDAŻY

Poniżej podajemy zawartość wszystkich numerów, które dotychczas się ukazały:

Nr 1
- Pierwsza część systemu „Kryształy czasu": wprowadzenie; opis ras; profesje; współczynniki podstawowe; współczynniki pomocnicze; charakter bohatera; charakterystki przykładowych bohaterów wraz z przygodą dla każdego z nich; wzór Karty Bohatera.
- Recenzje z nowych gier.
- Artykuł, dotyczący malowania i przygotowywania figurek.

Nr 2
- „Kryształy czasu": doświadczenie i poziomy doświadczenia; ruch i zmęczenie; czas; magia i czary - zasady ogólne; wiara i bogowie; walka - mechanizm, współczynniki, broń; ciąg dalszy opisu profesji; trzech kolejnych bohaterów wraz z indywidualnymi przygodami.
- Artykuły problemowe: Dziesięć przykazań Mistrza Gry; Wpływ gier role playing na zmiany w psychice; Charakter postaci, a specyfika sytuacji w rpg.
- Kluby: Gry gry fabularne na żywo.

Nr 3
- „Kryształy czasu": opis miasta Ostrogar; trafienia krytyczne; system monetarny, koszty utrzymania, podstawowy ekwipunek; tabele broni i zbroi; przygoda dla całej grupy „Z niewielką pomocą moich przyjaciół".
- Opis systemu „Warhammer".
- Artukuł problemowy „Samotna przygoda".
- Adresy klubów.
- Pierwszy raz Klan Miłośników Gier Strategicznych.

Nr 4
- „Kryształy czasu": procedura tworzenia nowego bohatera; przygoda „Nieproszony gość".
- Dwugłos na temat gry „Battletech".
- Kluby: sprawozdania z „Szedariady '93" i „Orkonu '93".
- Kolorowa wkładka z rozszerzeniem gry „Magia i Miecz" i odpowiedziami na najpopularniejsze pytania.
- Esej czarownika Damazego o czarze „Niewidzialność".
- Klan Miłośników Gier Strategicznych - kolejne zadania, kolejna mapa, żetony itd.

Nr 5
- „Kryształy czasu": dokończenie opisu profesji; pierwsze potwory z „Bestiariusza"; przygoda „Demoniczna horda".
- Recenzje nowych gier.
- Opis systemu GURPS.
- Opowiadanie Tomasza Kołodziejczaka „Bardzo cenny pierścień".
- Kluby - powtórzenie i uzupełnienia adresów.
- Klan Miłośników Gier Strategicznych.

Nr 6
- „Kryształy czasu": opis Orkusa Wielkiego wraz z mapą; opis czarów z pierwszych dwóch Kręgów oraz Karta Czarów; kolejne potwory; nowy bohater wraz z mini-przygodą; przygoda „Pułpaki w pułapkach".
- Scenariusz do gry „Battletech".
- Samodzielna mini-gra „Między niebem a ziemią" na kolorowej wkładce.
- Almanach Mistrza Gry czyli artykuły problemowe: „Rycerz", „Czy Wikingowie mieli rogi?", „Nazewnictwo w tłumaczeniu", „Błędy i wypaczenia".
- Opis systemu AMBER.
- Esej czarownika Ewokantego o czarze „Magiczny pocisk".
- Kluby: „Polcon '93", „Samhain '93", „Szedariada II", Lubelskie Dni Fantastyki, kilka adresów.
- Klan Miłośników Gier Strategicznych.

MIECZEM I MAGIĄ

Drodzy Czytelnicy!

Z niemałą dumą stwierdzam, że możemy zapisać na swoje konto bardzo poważne, moim zdaniem, osiągnięcie - oto oddajemy Wam do rąk już DRUGI numer ıMagii i Mieczaı. Niestety jest to dopiero drugi numer i w dalszym ciągu nie jesteśmy pewni ile ich jeszcze będzie. Od naszego pojawienia się na rynku minęło raptem nieco ponad dwa tygodnie i zgrzeszylibyśmy niewybaczalną naiwnością, oczekując, że w tak krótkim czasie dowiemy się czegokolwiek, co by nam pozwoliło patrzeć w przyszłość wzrokiem jasnym i pełnym optymizmu. Te lawiny listów od Was, drodzy Czytelnicy, zawierających sugestie, pochwały, słuszną krytykę, artykuły problemowe, scenariusze przygód, zasady nowych, oryginalnych gier, prace graficzne i miliony innych rzeczy dopiero nas zaleją. Pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że stanie się to w niezbyt odległej przyszłości. A na razie jesteśmy równie mądrzy, jak byliśmy przed wydaniem pierwszego numeru i teraz, tak jak wtedy, naszym podstawowym zmartwieniem jest znalezienie sposobu na dotarcie do tych wszystkich, którzy uważają, że takie wydawnictwo - pismo poświęcone grom w ogóle, a grom fabularnym w szczególności, jest potrzebne i warte nie tylko czytania, ale również współredagowania. Dlatego jeszcze raz powtarzam to, co już napisałem w pierwszym numerze - wśród tych milionów listów, które wkrótce do nas przyjdą chyba najmilszymi naszemu sercu będą takie, w których znajdziemy sugestie i konkretne propozycje, dotyczące sposobu dystrybucji ıMagii i Mieczaı. Jest to kwestia w zasadniczym stopniu określająca nasze ıbyć albo nie byćı, tym bardziej, że jesteśmy pismem niskonakładowym, adresowanym do szczególnego typu odbiorcy i nie możemy sobie pozwolić na znikanie wśród setek kolorowych okładek, zalegających kioski ıRuchuı.

No dobrze, teraz z zupełnie innej beczki. W tym numerze znajdziecie drugą część zasad systemu fabularnego ıKryształy Czasuı. Tak jak już napisałem poprzednio, w tych dwóch pierwszych numerach pisma przedstawiliśmy te zasady w sposób dość szczególny - w formie bardzo skondensowanej i okrojonej. Zrobiliśmy tak, gdyż chcieliśmy w dwóch odcinkach zmieścić wszystko, co jest potrzebne do szybkiego rozpoczęcia gry na podstawowym, zerowym poziomie przy wykorzystaniu zaproponowanych przez nas postaci oraz wstępnych, specjalnie dla tych postaci napisanych przygód (wszystkie one są autorstwa Artura Szyndlera, twórcy systemu). Stąd na przykład szerzej opisujemy tylko te profesje, które są reprezentowane przez stworzonych przez nas bohaterów, a nawet te szersze opisy nie są pełne i nie wyglądają tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Oczywiście w kolejnych numerach pisma będziemy po kolei uzupełniali wszystkie braki, rozszerzali te części zasad, które zostały potraktowane zbyt skrótowo, a także dodawali nowe, dotychczas nawet nie zasygnalizowane. Zdajemy sobie sprawę z tego, że taki sposób przedstawiania zasad może być powodem poważnych niedogodności w późniejszym z nich korzystaniu, ale alternatywą było odwleczenie o kilka miesięcy chwili, w której Wy, drodzy Czytelnicy, moglibyście z tych zasad zrobić praktyczny użytek, czyli po prostu zacząć grać w ıKryształy Czasuı. Temu samemu celowi służą zamieszczone dotychczas mini-przygody. Są one bardzo proste, nie tylko pod względem sposobu konstrukcji i fabuły, ale również dlatego, iż przeznaczone są dla jednego tylko gracza (oraz oczywiście Mistrza Gry). Ich podstawowym zadaniem było zgromadzenie wszystkich postaci w jednym miejscu i stworzenie takiej sytuacji, która w bardzo prosty sposób może doprowadzić do ich spotkania i połączenia się w drużynę. Począwszy od przyszłego, trzeciego numeru będziemy zamieszczać przygody zupełnie inne, bardziej skomplikowane, dojrzałe i przeznaczone dla normalnej w grach fabularnych ilości graczy. Mamy tylko nadzieję, że nasza chęć jak najszybszego ıuruchomienia machiny Kryształów Czasuı spotka się z Waszym zrozumieniem i poparciem.

A na razie - czekamy na Wasz odzew, na te miliony listów!

(djt)

MIECZEM I MAGIĄ

X PRZYKAZAŃ MISTRZA 2
WPŁYW GIER ROLE-PLAING NA ZMIANY W PSYCHICE 4
CHARAKTER POSTACI A SECYFIKA SYTUACJI E RPG 5
KRYSZTAŁY CZASU
DRUGA CZĘSC SYSTEMU 7
OPISY POSTACI 25
PRZYGODY 28
GRY FABULARNE 35

PISMO POSWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń

Wydawca MAG

Adres do korespondencji
„SFERA" Sp. z o.o.
WARSZAWA
ul. Madalińskiego 21/37

Skład i łamanie *ComSet* tel. 25-70-13
Scan & clean: Razer

I. NIE TRAKTUJ GRACZY JAK SWOICH PRZECIWNIKÓW

Jest to szczególnie trudne, zwłaszcza dla początkujących Mistrzów Gry. MG często spędza wiele godzin obmyślając pułapki i inne triki, z których składa się przygoda i jeśli gracze zbyt szybko poradzą sobie z nimi lub nawet je ominą, MG często stara się ich "cofnąć" i powtórzyć sytuację. Sprawi to frajdę MG, lecz wobec graczy nie będzie fair.

Aby gra była ciekawa i wciągająca, MG musi nauczyć się wspomagać poczynania graczy tak, aby rozgrywka nie zakończyła się zbyt szybko. Wielu MG przygotowuje dla drużyny przewodnika lub inne postacie NPC[1] spełniające podobne zadania. Biorą one również czynny udział w kreowaniu akcji, odgrywając często niepoślednią rolę. Postać ta powinna mieć własną osobowość, a nawet historię pozwalające na bezkolizyjne (w miarę możliwości) przyłączenie się do grupy graczy. Jednak jeśli gracze potraktują ją nieprzychylnie lub zgoła wrogo, postać ta powinna walczyć w obronie życia lub honoru. Dlatego też rozsądnie jest przygotować kilku potencjalnych przewodników i rozmieścić ich na różnych etapach.

Innym sposobem prowadzenia drużyny może być delikatna pomoc. Gdy na przykład osłabiona i zmęczona grupa wędruje nieświadomie wprost do pieczary olbrzyma-ludojada, jest to najwyższa pora na mały uśmiech losu. MG informuje ich, że gigant ma alergię na zapach elfów (jeśli takowy znajduje się wśród graczy) i nie może przestać kichać. Należy jednak pamiętać, że gra ma być interesująca dla obu stron i zbytnie ułatwienia mogą doprowadzić do znużenia graczy.

II. NIGDY NIE MÓW: "NIE MOŻESZ TEGO ZROBIĆ"

Nie wolno ograniczać graczowi wolności wyboru i postępowania. O tym, że czegoś robić nie powinien, należy dać mu do zrozumienia innymi drogami niż bezpośrednie upominanie. Jeśli jakiś gracz robi coś, czego według logiki gry zrobić nie należy albo posługuje się niedstępnymi dla postaci (nie dla gracza) informacjami, to należy go ukarać punktami karnymi. Jeśli gracz podejmuje się czegoś absolutnie niewykonalnego, można polecić mu rzut kośćmi, który nie może mieć miejsca. Na przykład:

Gracz (hobbit o wzroście 1,2 m): Podskakuję i chwytam się krawędzi ściany (10 m).

MG: Rzuć 7 oczek kostką sześcienną (1K6).

Gdy gracz o dobrym z założenia charakterze atakuje niewinną i bezbronną osobę, nie mów, że mu tego nie wolno - pozwól rozwiązać sprawę miejscowej policji, która przywróci porządek, a gracza nauczy rozwagi. Kiedy gracz postanowi zrobić coś nieobjętego przepisami, można samemu zinterpretować sytuację.

Gracz (powalony u stóp przeciwnika): Rzucam mu garść piasku w twarz.

MG: Hmmm.

Po chwili, w której sprawdził, czy gracz leży na piasku, skale czy trawie: Jego głowa jest poza zasięgiem twoich rąk, to bardzo trudne zadanie. Rzuć 17 lub 18 oczek trzema kostkami sześciennymi (3K6).

Gracz: Udało się.

MG: OK. Jest oślepiony. W ciągu najbliższej tury będzie się poruszał w całkowitej ciemności.

Trzeba pamiętać, że uczestniczący w grach fabularnych mają całkowitą swobodę wyboru, ograniczoną jedynie logiką gry, a zadaniem MG jest arbitraż, a nie tyrania.

III. NIE ZAKŁADAJ NICZEGO Z GÓRY

Wystrzegając się popełnienia tego błędu MG uniknie wielu problemów. Na przykład - spędza całą noc planując kompleks świątyń, po których gracze mają być prowadzeni przez najwyższego kapłana. Jedynie on może przejść bezpiecznie przez labirynt pełen pułapek i tylko przed nim otworzą się drzwi głównego skarbca. MG zakłada, że gracze odniosą się do niego z należytym szacunkiem, prosząc o radę i pomoc, oni natomiast zabijają go w kilka chwil po spotkaniu. MG znajduje się w trudnej sytuacji: fabuła wymaga, by gracze dotarli do skarbca, a ich jedynym kluczem do jego sekretów był właśnie zabity kapłan. Stało się tak na skutek początkowego założenia MG o przychylności graczy do mnicha.

Gdy MG unika pewników, wtedy najprawdopodobniej pozostaje r[illegible] nież w zgodzie z punktem II. Jeśli zaś przygotuje dla graczy możliwości A, B lub C, a oni wybiorą opcję D, wówczas rozpada się logika i nawet dobry plan nie może zostać zrealizowany.

Dlatego nie należy stawiać wszystkiego na jedną kartę, lecz zawsze przygotować przynajmniej jedno "wyjście awaryjne" pozwalające prowadzić akcję w pożądanym kierunku. Może to być niezdefiniowany przedmiot, magiczny artefakt lub NPC, który w krytycznym momencie może zostać wykorzystany przez MG do prowadzenia dalszej gry bez zmieniania fabuły.

IV. PROWADŹ GRĘ ROZSĄDNIE

Staraj się rozsądnie prowadzić rozgrywkę i swoich graczy. Kiedy początkująca drużyna zaczyna zbierać p[illegible] ty doświadczenia i przedmioty (w tym magiczne), często zdarza się, że gracze zaczynają zdobywać moc i siłę, które przekraczają możliwości obecnego poziomu postaci. Gdy siła graczy przekroczy pewne granice, MG nie ma innego wyjścia niż wprowadzić sytuacje, przeciwników i potwory zarezerwowane dla trudniejszych rozgrywek i przeznaczonych dla zaawansowanych graczy. Nie należy przesadzać w nagradzaniu graczy. Nie wolno zbytnio pobłażać, gdy podejmują zbędne lub przesadne ryzyko. MG musi zachować umiar. Oto kilka rad mogących się do tego przydać.

1. Nie każda przygoda jest ostateczną bitwą między dobrem a złem.

2. Nie każdy pagórek kryje podziemia.

3. Czasami wróg jest równie szlachetny i wierny w przyjaźni jak członek drużyny graczy (dranie na poziomie są sympatyczni).

4. Polowanie na potwory jest OK, ale ludzie nie są obiektami sportowej rywalizacji i zabójstwa pociągają pewne konsekwencje (aby zabić człowieka, trzeba mieć głębszą motywację niż zgłodniały ogre).

5. Nikt nie jest doskonały. Postacie kreowane przez graczy oprócz zalet mają również wady. Seplenią, mają krzywe nogi, są krótkowidzami i czasami zachowują się tchórzliwie. Te wady występują rzadko, jednak należą do charakterystyki postaci. Herosi stworzeni z samych cnót są sztuczni i po prostu nudni. Dobrym przykładem może być tu "Czarnoksiężnik z Oz", gdzie bohaterowie walczą ze swoimi słabościami i ostatecznie je pokonują.

6. Nie pod każdą skałą jest ukryte złoto.

7. Nie zawsze zwycięzają przedstawiciele dobra. Czasami ich zwycięstwo jest trudniejsze, a prawa mniejsze i bardziej rygorystyczne. Nie należy szafować złotem i magią. Nie zawsze specjalnie obiecujące sytuacje muszą przynosić dochód. Czasami gracz pewny swego wyda dwie sztuki złota zna otwarcie skomplikowanego zamka ozdobnej szkatułki, żeby po jej otworzeniu stwierdzić, że leży tam jedna sztuka srebra. Nie każdy troll jest agresywny, bywają również melancholijne i serdeczne, a poza tym nie zawsze noszą przy sobie cały swój skarbiec.

V. STARAJ SIĘ OŻYWIC I UBARWIC GRĘ

Gracz: Pytam przechodnia, czy jest w tym mieście gospoda?

MG: Jest. Leży milę dalej wzdłuż drogi.

Stop! Prowadź rozmowę, a nie tylko odpowiadaj na pytania. Ten dialog był równie ekscytujący jak raport z zebrania znudzonych filatelistów. A spróbuj zareagować tak:

Gracz: Pytam przechodnia, czy jest w tym mieście gospoda?

MG: Idzie dalej. Przecież nie zadałeś mu pytania.

Gracz: Dzień dobry. Nie orientuje się pan przypadkiem czy w pobliżu nie ma jakiejś gospody?

MG (kłania się i mówi z lekkim akcentem): Ależ dzień dobry, mili panowie. Czyżbyście szukali gospody? Oczywiście, szlachetni państwo - mamy tu taką, która zapewniam panów, bardzo się wam spodoba. To tawerna starego Toma "Pod siedzącym Odyńcem". Mają tam wspaniałe piwo...

Gracz (przerywając): Nie omieszkamy spróbować.

MG: Szczerze radzę. Pójdziecie panowie drogą prosto aż do starej szubienicy, a tam na rozdrożu w lewo. (Wskazuje wam drogę, kłania się nisko i odchodzi pogwizdując starą balladę).

Należy pamiętać, że zarówno pewne regiony jak i klasy społeczne mają własną specyficzną stylizację językową. Również przy rozmowach z potworami należy pamiętać, że nie jest to ich ojczysty język, toteż mogą się zacinać i mylić. Ubarwienie języka stosuje się w rozmowach graczy z NPC - przy konwersacji z MG stylizacja nie jest potrzebna.

VI. TRZYMAJ SIĘ REALIÓW

Realia! Jak można trzymać się realiów w fantastycznych grach role-playing? A jednak można, są pewne podstawowe reguły i założenia, których łamać nie wolno. Na przykład niezbyt silny złodziej mając wyczerpany limit nośności (niesie maksymalną dla siebie liczbę przedmiotów) nie może zbyt sprawnie wspinać się po murach i linach, skakać między dachami i prześlizgiwać się przez niewielkie otwory czy też oddział, który przemaszerował właśnie 25 mil w kurzu i spiekocie niosąc broń i ekwipunek nie walczy równie ochoczo jak przed wymarszem. Należy nauczyć się respektować zasady i starać się urealniać w grze pewne sprawy i sytuacje.

VII. NIE POZWÓL GRACZOM SPIERAC SIĘ Z MG

Jest to jedna z kardynalnych zasad gier role-playing. Wysłuchaj uważnie i spokojnie argumentów gracza jeżeli uważa, że racja jest po jego stronie, jednak twoja decyzja musi opierać się na przepisach i logice gry, a nie na subiektywnym poczuciu sprawiedliwości. Jeśli MG gra fair, przepisy są po jego stronie.

VIII. KONSEKWENTNIE EGZEKWUJ POCZYNANIA GRACZY

Jeżeli gracz mówi, że jego postać coś robi, to ta postać to robi. Pamiętasz naszego przyjaciela hobbita skaczącego na 10-metrową ścianę? On rzeczywiście stracił jedną rundę na nieudany (bo jakże inaczej) skok.

Gracz: Podcinam gardło naszemu więźniowi i ciało spycham w przepaść. Nie, zaczekaj! Chcę mu jeszcze zadać kilka pytań.

MG: Niestety, jest już martwy, a jego ciało roztrzaskało się właśnie o dno rozpadliny.

Ta zasada uczy konsekwencji i każe graczom dobrze przemyśleć każdą czynność, nim wcielą ją w życie. Konsekwencja wymagana jest również od MG, mimo że często miałby on ochotę pójść na rękę graczom i pozwolić na cofnięcie jakiegoś ruchu. Ustępstwa te mogłyby jednak skończyć się naruszeniem paragrafu VII, na co nie można sobie pozwolić.

IX. WYMAGAJ OD GRACZY, ŻEBY UTOŻSAMIALI SIĘ ZE SWOIMI POSTACIAMI

Role-playing jest sztuką wcielania się. MG może prowadzić we właściwy sposób grę wtedy, gdy gracze "stają się" kreowanymi przez siebie postaciami. Należy wymagać, by gracze w miarę możliwości rozmawiali ze sobą tak, jakby rozmowa toczyła się między postaciami. Nigdy nie mów więcej, niż należy powiedzieć. Przydzielaj oprócz punktów za doświadczenie również ekstra punkty za wcielanie się w daną postać i poinformuj o tym innych graczy. Jeżeli gracz pyta o mechanizm gry i przepisy, to wszystko jest OK, ale jeżeli chce dowiedzieć się czegoś o danej sytuacji lub miejscu, musi zwrócić się z pytaniem do NPC, nie zaś do MG.

X. NAGRADZAJ DOWCIP, BYSTROSC I KONSEKWENCJĘ

Wszystkie gry posiadają standardowe tabele, które określają premie punktów doświadczenia przyznawane za walkę czy rzucanie czarów. Jednak zbyt często jakiś mały pochlebca tak szybko i sprytnie zagaduje górskiego giganta, że oddziałowi udaje się wyjść cało z tego spotkania. Punkty doświadczenia powinny być przyznawane zawsze wtedy, gdy gracz podda udanej próbie swą postać, pokonując jej ograniczenia i słabości. Nagroda należy się zarówno graczowi, który opiera swe poczynania na bystrości i szybkim refleksie, jak i graczowi stosującemu długoterminową strategię.

Gracze powinni otrzymywać minusowe punkty za nierozsądne posługiwanie się ciałem postaci, niewierność w miłości lub poczynania niezgodne z jej moralnością. Cóż, ludzie uczą się na błędach.

Jeżeli gracz postanowi zrobić coś niecodziennego, nie objętego przepisami, lecz mogącego w jakiś sposób wpłynąć na przebieg gry, np. staje do walki umazany we krwi, przewracając dziko oczami i tocząc z ust pianę, aby obniżyć morale przeciwnika, to niezależnie od tego, czy rzeczywiście osiągnie jakiś efekt warunkowany rzutem kośćmi, należy mu się premia za inwencję. Jeśli gracz zdecyduje się na rozwiązanie inne od standartowego "zabij lub zgiń", pozwól mu działać w ten sposób. Często, gdy gracz stosuje rzeczywiście przemyślaną taktykę, daje to nieprzewidziane, lecz podnoszące atrakcyjność rozgrywki efekty.

Gry role-playing są z pewnością propozycją ciekawego, konstruktywnego spędzania wolnego czasu. Na pierwszy rzut oka konsekwentne stosowanie dziesięciu przykazań nie ułatwia pracy MG, jednak po zastanowieniu możemy stwierdzić, że pozwala nam uniknąć wielu spięć i błędów, a tym samym pozwala nam czerpać więcej przyjemności z gry.

(Na podstawie "Dragon Magazine" - Victor i Zielony).

"Zielony" Tomasz W. Stępień

---

* NCP (z ang. Non Player Character) - postać kreowana nie przez graczy, lecz przez MG, która znajduje się pod jego całkowitą kontrolą (wszystkie inne postacie i potwory biorące udział w grze oprócz graczy).

WPŁYW GIER ROLE-PLAYING NA ZMIANY W PSYCHICE

Gry role-playing, cieszące się olbrzymią popularnością w krajach zachodnich znalazły podatny grunt także i w naszym regionie. Być może powodem tego jest fakt, że kreują one światy jakże odmienne od naszej szarej rzeczywistości, światy przekształcające przeciętnego człowieka w poszukiwacza przygód, który w ciągu krótkiego czasu może stać się bogaczem lub bohaterem. W naszych warunkach jedynymi mankamentami ıspotkaniaı z RPG jest utrudniony dostęp do oryginalnych, zachodnich materiałów oraz koszty związane z ich sprowadzeniem.

Niemniej jednak zaczęły się pojawiać grupy ludzi, którzy rozpoczęli swoją ıprzygodęı nie zrażając się trudnościami. Niejednokrotnie, z powodu tych trudności wspólnie tworzono systemy, opierające swe zasady na oryginalnych, zachodnich lub też całkowicie nowe.

Teraz, gdy gry fabularne cieszą się już dużą popularnością nasuwa się pytanie: jak wpływają one na psychikę człowieka? Odpowiedź wbrew pozorom jest prosta. Tym prostsza, że dotyczy gry, w której z przeciętnego, szarego człowieka można przemienić się w bohatera z sumieniem jak gumowy worek, rozciągający się w zależności od potrzeb, bohatera robiącego to co lubi i uważa za słuszne.

Co w rzeczywistym świecie byłoby przestępstwem, w świecie stworzonym przez wyobraźnię jest czymś tak powszednim jak wypicie szklanki wody. W trakcie gry z powodzeniem można się odprężyć, wyładowując swoją agresję nie na otoczeniu, lecz na wyimaginowanych postaciach, będących uosobieniem zła. W osobach nieśmiałych wzorzec postępowania w takim ıdziwnymı świecie rozbudza odwagę, bowiem żadna czynność, nawet najbardzej banalna, nie może narazić ich na śmieszność, czego obawiają się w świecie rzeczywistym. Któż bowiem ośmieliłby się jawnie nosić miecz lub topór na normalnej ulicy, kto byłby dumny ze swego niskiego wzrostu - w innej rzeczywistości można czuć się swobodniej i nabierać odwagi we własne siły. Po zakończeniu rozgrywki można spokojnie powrócić do normalnego życia, a w pamięci zostają czyny, jakich dokonało się będąc zupełnie innym człowiekiem.

Człowiekiem? Wybór rasy, jaki dają gry fabularne pozwala zmienić nie tylko osobowość, ale i wygląd. Tutaj można zapomnieć o swoich kompleksach, przekształcając się np. z niepozornego chudzielca w silnego, dobrze zbudowanego krasnoluda, z niezdarnego grubasa w wysmukłego i zwinnego elfa. Czy każdy z nas nie miał kiedyś ochoty stać się kimś zupełnie innym? Urzeczywistniając swoje marzenia można chociaż na chwilę pozbyć się kompleksów, o których istnieniu niekiedy nie mamy nawet pojęcia, bowiem ukryte są głęboko w naszej podświadomości.

Przygody kreowane przez scenariusz rozwijają w potencjalnym graczu przede wszystkim umiejętność logicznego myślenia. Elementy otoczenia zmuszają do analizy sytuacji, tworzą logikę, która chociaż często odbiega od stereotypów, jednak ma swój własny sens. W takim przypadku nawet tak prosta czynność jak otwarcie drzwi zmusza do myślenia: czy za nimi nie czai się ktoś wrogo usposobiony? Czy przypadkiem nie są one pułapką? Znalezienie odpowiedzi wymaga od gracza analizy sytuacji, odpowiedzi na pytanie ıCzy w miejscu, w którym się znajduję mogę spotkać wrogów?ı

Początkujący gracz ma zazwyczaj trudności z przestawieniem się na nowy sposób myślenia, lecz kiedy standartowe rozwiązania nie zdają egzaminu, zaczyna korzystać z niekonwencjonalnych. Wraz z upływem czasu może się zdarzyć, że człowiek, który w grze definitywnie zmienia swoją osobowość, przenosi pewne jej fragmenty do rzeczywistości. Jego osobowość ulega dzięki temu korzystnym zmianom, pozwalającym na odbieranie otaczającego świata w zupełnie innych kategoriach.

Koniec naszego wieku zdaje się być okresem, w którym z premedytacją uśmierca się ludzką wyobraźnię. Książki i słuchowiska radiowe zostały wyparte przez telewizję, która narzucając gotowe ıobrazyı zwykle nie wymaga od swych odbiorców umiejętności samodzielnej oceny tego, co oglądają. Bohaterowie stają się kolorowym obrazem, nie pozostawiającym żadnej możliwości własnej jego interpretacji. A przecież nie każdemu musi podobać się wybrany do odegrania jakiejś postaci aktor. Czytając książkę każdy z nas tworzy własne wizerunki jej bohaterów, miejsca i wiele innych szczegółów, tworzy takie obrazy, jakie sam chciałby widzieć.

Podobnie jak w świecie książek, w świecie gier fabularnych wykorzystana jest umiejętność, jaką posiada tylko człowiek - wyobraźnia. Opisy Mistrza Gry są tylko niezbędną wskazówką, lecz sam obraz świata, w jakim przyszło się poruszać graczowi powinien powstawać w jego głowie. Nie jest bowiem rzeczą prostą opisanie całego miasta, wszystkich elementów ulicy oraz ludzi po niej się poruszających. To, co pokazałaby telewizja czy kino byłoby jedynie szablonem, który w żaden sposób nie może ulec zmianie, lecz efektem Gry jest obraz pozbawiony jakichkolwiek ograniczeń (np. budżet filmu). Dzięki rozbudowywanej przez RPG wyobraźni można przeżywać wspaniałe przygody, które mogą się przytrafić tylko w wyimaginowanym świecie. Co ważniejsze, można je przeżyć osobiście i chociaż są tylko fantazją mogą dać olbrzymią satysfakcję.

Gdyby pan F. miał kiedykolwiek do czynienia z grami tego typu niewątpliwie stwierdziłby, że są one doskonałym lekarstwem na różnego rodzaju nerwice i kompleksy, zaś podstawy psychologii, jakie stworzył wiele lat temu, miałyby trochę inną formę. Niestety, żył w czasach, kiedy to jedyną fantastyką były książki Verne'a. Przypuszczalnie niewielu z grających zdaje sobie sprawę jak duży wpływ mają na nich owe gry, lecz należy mieć nadzieję, że kiedyś to dostrzegą i poczują wdzięczność do ich twórców.

Carlos M.

CHARAKTER POSTACI A SPECYFIKA SYTUACJI W RPG

Późne popołudnie. Czerwonawy już blask słońca ledwo rozświetla pogrążone w półcieniu uliczki miasta. Popołudniowa cisza. Słychać tylko dwa głosy dobiegające ze starej karczmy Keta. Jeden grubszy, donośniejszy, pewniejszy - wskazuje na to, że jego właściciel jest kimś znaczącym, prawdopodobnie szlachcicem, rycerzem, w jego głosie słychać jakiś obcy akcent. Drugi natomiast - cichszy, bardziej zgrzytliwy, skrzeczący - to już nie ma wątpliwości - jego właścicielem jest stary Ket, karczmarz, który przybył do miasta pięć lat temu, nie wiadomo skąd i po co.

- To może masz i miecz dwuręczny, karczmarzu?

- Ależ oczywiście, panie! Tylko u mnie znaleźć można miecze tak przedniej roboty i tak niskiej ceny. O - ten jest wyborny.

- Cóż, ty tak uważasz. Więc ile chcesz za to coś?

- Tylko 40 sztuk złota, panie. Być może nie doceniasz jeszcze jego prawdziwej wartości, lecz ja cię zapewniam, że nigdzie nie kupisz go taniej.

Stop! Sytuacja wydawałoby się - banalna. Chciwy karczmarz, zachęcony obcym pochodzeniem gościa próbuje go po prostu oszukać, czy nawet okraść żądając podwójnej ceny. Nie wie, bo nie może przecież wiedzieć tego, że jego klient jest niestety dość obeznany nie tylko z jakością broni, ale również z miejscowymi cenami i doskonale zdaje sobie sprawę z prawdziwej wartości oferowanego mu złomu. Tylko teraz - co on powinien uczynić? Czy targować się z nieuczciwym karczmarzem, mimo że tamten będzie się dalej upierał przy wyimaginowanych właściwościach tej niezwykłej broni, jej cudownym pochodzeniu, itd. oraz oczywiście przy niebotycznej cenie? Każdy gracz odpowiedziałby - są tu dwie możliwości: albo się potargować, próbując przekonać karczmarza, że nie ma racji, albo też prościej - zdenerwować się i dać mu po łbie. Jest oczywiście i trzecie: od razu zapłacić wymaganą sumę - ale po co? Otóż mimo niewątpliwego prymitywizmu tego pytania, być może warto zastanowić się nad nim głębiej. Pamiętajmy czym jest gra role playing. A mianowicie, że jest ona sztuką odgrywania ról. Od tego, jaka jest rola powinno przecież zależeć w całości zachowanie aktora. A jaki czynnik wpływa na zachowanie akurat w tej sytuacji? Współczynniki mają tu znaczenie dość niewielkie (choć oczywiście nie są nieistotne). Ważniejsza może być profesja - jednak to nie ona jest czynnikiem bezwzględnie warunkującym zachowanie postaci. Własnością tą jest mianowicie charakter.

Jak wynika z mych doświadczeń, charakter postaci jest rzeczą często pomijaną lub traktowaną drugorzędnie, zarówno przez graczy, jak i przez Mistrzów Gry. Jakże często spotykane są sytuacje, gdy gracz wybiera sobie charakter neutralny zły, bo pociąga go brzmienie tej nazwy, czy też po prostu nie widzi żadnej praktycznej różnicy pomiędzy wszystkimi tymi pustymi słowami, jakimi są dla niego nazwy poszczególnych charakterów. A przecież charakter jest dla świata fantasy czynnikiem kluczowym. Trzeba od razu zwrócić uwagę, że polskie tłumaczenie angielskiego słowa alignment niezbyt fortunnie oddaje jego prawdziwe znaczenie. Właściwszym byłoby może zastąpić je przez ustawienie gdyż alignment określa odniesienie postaci do podstawowych mocy universum - Dobra i Zła, czy też Prawa i Chaosu. Natomiast cechy określające charakter postaci (w potocznym znaczeniu) zazwyczaj nie są określone z góry i zależą od indywidualnego stylu gry. Dobro i Zło lub Porządek i Chaos są wartościami podstawowymi w klasycznej literaturze gatunku, na których opiera się praktycznie cały świat fantasy i do których nawiązują zachowania jego bohaterów. Są to wartości realne, mające swój rzeczywisty obraz w świecie fantasy lecz zarazem są to pojęcia idealne, reprezentujące dwa krańcowe bieguny - Dobro w przeciwieństwie do Zła lub Porządek w przeciwieństwie do Chaosu. Zgodnie z interpretacją podaną w podręczniku do systemu Advanced Dungeons & Dragons porządek Dobro - Zło oraz Prawo (Porządek) i Chaos tworzą dwie odrębne charakterystyki i niezależnie od siebie wpływają na miejsce postaci pomiędzy ich idealnymi wartościami. W opisie postaci należy więc uwzględnić jej stosunek do wartości Dobra i Zła (moralność) oraz do drugiej pary Porządek - Chaos (praworządność).

Trzeba przyjąć z góry, że w grze fabularnej, która jest przecież interpretacją świata fantasy, obowiązują podobne zasady jak w literaturze tego gatunku - tutaj też moce Dobra i Zła są niezbędne do ukształtowania właściwego profilu świata, bo przecież fantasy jest stworzona przez kontrast pomiędzy nimi, choć może nie zawsze muszą być bezpośrednio widoczne i czynnie zaangażowane we wszystkie poczynania graczy. Co nie znaczy jednak, że na te poczynania nie ma wpływu charakter postaci, czyli jej odniesienie do tych mocy.

Jak łatwo zauważyć, możliwości wyboru charakteru, czy też może ustawienia, jakie ma gracz są raczej dość ubogie - w sumie istnieje tylko dziewięć połączeń: chaotyczny zły, chaotyczny neutralny, chaotyczny dobry, neutralny zły, neutralny neutralny, neutralny dobry, praworządny zły, praworządny neutralny, praworządny dobry. Dla każdej pary wartości ma się do wyboru tylko trzy położenia - dwa ekstremalne i jedno neutralne, pośrodku. Nie można być dobrym np. w 34% - albo jest się dobrym albo złym charakterem. Położenie neutralne-neutralne oznacza stałe dążenie postaci do utrzymania równowagi w świecie i, w zależności od aktualnego rozłożenia sił, sprzyjanie jednej bądź drugiej stronie. Neutralność nie zwalnia z podejmowania decyzji - przeciwnie, wymaga decyzji tylko i wyłącznie właściwych w danej sytuacji. Podajmy przykład. Załóżmy, że trwa wojna, w której po jednej stronie zaangażowane są siły Dobra, a po drugiej siły Zła. Postać dobra nie ma wyboru - musi jednoznacznie opowiedzieć się po stronie Dobra. Postać neutralna może zachować się różnie w zależności od rozwoju sytuacji - gdy zwycięża Dobro - powinna poprzeć siły Zła i przeciwnie, gdy szala zwycięstwa przechyla się na stronę Zła, neutralna postać przywraca równowagę, podejmując decyzje na korzyść Dobra. Mimo wszystko nie ma ona zbyt wielu możliwości. Z kolei niespodzianką jest postępowanie złej postaci - nie zawsze staje po stronie Zła. Dlaczego? Na tym polega istota Zła. Dobro jest kategorią moralną uosabiającą spójny zbiór praw i zasad. W sytuacji, w której kategorie Dobra i Zła mają wymiar absolutny są w założeniach jednakowe dla wszystkich kultur. Człowiek dobry, który popełni czyn zły, np. morderstwo, w zasadzie przestaje być uznawany za dobrego. Nie przez

przez ogół oczywiście, a przynajmniej niekoniecznie. Nie jest uznawany za dobrego przez samego siebie. Popełnił grzech i wyrzuty sumienia nie dają mu spokoju. Musi odbyć pokutę, która przy pewnym natężeniu grzechu i przy absolutnym rozumieniu Dobra może być nieskończona. Zło natomiast jest odrzuceniem tych reguł. O ile istota dobra za przedmiot swej działalności uznaje społeczeństwo, o tyle zła postać uznaje tylko własne wartości moralne. Stąd wynika, że wszelkie czynniki jednoczące Zło do wspólnego działania muszą się opierać albo na sile albo na wspólnych dla wszystkich korzyściach. Przymierze takie nigdy nie jest trwałe i w chwili, gdy zdrada może przynieść większe korzyści niż przyjaźń, zła postać nie będzie miała żadnych skrupułów, by więzi te przerwać. Istotne jest również, że we wspomnianej sytuacji zła postać może popełnić czyn dobry (powszechnie uznawany za moralnie dobry), gdy tylko się okaże, że taki postępek przyniesie jej większe korzyści niż inne zachowanie. Postać zła nie ma więc takich ograniczeń jak dobra - może przyłączyć się zarówno do Zła jak i Dobra, zależnie od spodziewanych korzyści.

Przypuśćmy więc, że podczas tej przykładowej wojny opisywana postać idzie przez las i nieoczekiwanie spostrzega wysłannika Zła - powiedzmy, że jest to tzw. sługa Ciemności, a więc postać, która Złu tylko służy, sama wcale zła być nie musząc. Przypuśćmy, że nasza postać wie, że wysłannik jedzie z ważną misją - ma do przekazania przedmiot, który siłom Zła da bezwzględną przewagę nad siłami Dobra i może przyczynić się do ich zwycięstwa. Zobaczmy jak w tej sytuacji zachowają się różne charaktery.

Dobra postać, z uwagi na jednoznaczne opowiedzenie się po stronie Dobra, nie może dopuścić do tego, by przedmiot o tak wielkiej dla losów wojny wadze dostał się w ręce wroga. Musi się temu przeciwstawić - będzie więc próbowała odebrać przesyłkę. Niekoniecznie jednak będzie dążyła do zabicia posłańca. Zrobi to tylko w ostateczności - gdy zawiedzie możliwość pokojowego rozwiązania sytuacji. Stanie się tak również w sytuacji, gdy przedmiotu będzie ustną wiadomością. Dobra postać przeciwstawi śmierć jednostki cierpieniu wielu i wybierze mniejsze zło.

Załóżmy teraz, że nasza postać jest neutralna. Tu należy rozważyć kilka dodatkowych możliwości - najpierw, gdy stoi ona w tej konkretnej wojnie po stronie Dobra. Gdy uzna, że dostarczenie przedmiotu może jednoznacznie zapewnić zwycięstwo Złu, oczywiście nie dopuści do tego - nieskrępowana jednak moralnością w taki sposób, jak postać dobra, będzie mogła wysłannika spokojnie pozbawić życia. Gdy natomiast uzna, że odwrotnie - odebranie przedmiotu Złu i przekazanie go Dobru nadmiernie przechyliłoby szalę na rzecz tego ostatniego, wtedy prawdopodobnie odbierze przedmiot, lecz nie dopuści by trafił w ręce sił Dobra. Gdyby jednak okazało się, że niedostarczenie przedmiotu przyniosłoby zdecydowaną klęskę sił Zła, pojawiłby się problem - być może sama spróbowałaby zawładnąć przedmiotem, starając się doprowadzić do upragnionej równowagi lub też wybrałaby inną, bardziej pokrętną drogę. Gdyby dostarczenie przedmiotu nie miało wpływu na losy wojny, jej postępowanie zależałoby od siły sojuszu z Dobrem oraz dalszych wytycznych dotyczących przedmiotu. Podobnie przedstawiałaby się sytuacja, gdyby nasza postać walczyła po stronie Zła - nadal starałaby się przeszkodzić w zdobyciu przez Zło zdecydowanej przewagi. Podobny tok rozumowania należałoby przeprowadzić w sytuacji braku zaangażowania w konflikt i braku poparcia dla każdej ze stron. Jak z tego wynika neutralni nie są dobrymi sojusznikami w wojnie ideologicznej.

Pozostaje sytuacja, gdy nasza postać jest obdarzona złym charakterem. Prawdopodobnie przepuściłaby wtedy wysłannika lub nawet pomogla mu bezpiecznie dotrzeć co celu, chyba że... posiadanie przedmiotu dałoby jej korzyści osobiste - gdyby umożliwił jej np. zawładnięcie światem (motyw Sarumana, chcącego przechwycić Pierścień). Nawet mogłaby dojść do wniosku, że przekazanie przedmiotu Dobru może przynieść bardziej wymierne korzyści materialne, związane ze stanowiskiem czy bogactwem, niż bierne w tej sytuacji służenie Złu. Oczywiście postać zła nie miałaby już żadnych skrupułów przy pozbawianiu wysłannika życia, nawet gdyby był jej bratem.

W tym miejscu należy zauważyć, że wartości traktowane absolutnie wprawdzie dopuszczają pewne niewielkie odstępstwa (np. ktoś absolutnie zły może mieć jakieś uczucia w stosunku do własnej matki), jednak mimo wszystko warunkują stałe postępowanie postaci. Tak więc stwierdzenie, że zasady swego charakteru postacie stosują wyłącznie do obcych, natomiast w drużynie wszyscy się kochają jest jawnym niedocenianiem roli charakteru w grze. Oczywiście błędnym jest również stwierdzenie, że postać dobra, gdy tylko dowie się, że jej kolega jest zły musi go natychmiast zabić. Takie stanowisko nie wynika z czegokolwiek, często nawet stoi w sprzeczności z prawdziwymi wytycznymi postępowania postaci (np. moralnością).

Warto również wspomnieć o dwóch pozostałych wartościach - Prawie i Chaosie, gdyż są one rzadziej używane i rzeczywistości wymagają większej wprawy w posługiwaniu się charakterem. Korzystając z założenia całkowitej niezależności obu par wartości od siebie, to w naszym przykładzie wojny Dobra ze Złem praworządna lub chaotyczna postawa postaci nie ma większego znaczenia. Miałaby natomiast znaczenie w przypadku spotkania z nieuczciwym karczmarzem - gdyby obowiązujące prawo dążyło do wyeliminowania takich osobników postać musiałaby zalwec go na najbliższy posterunek straży miejskiej lub, po prostu, złożyć na niego donos. A jak by się to miało w stosunku do moralności, np. Dobra? Cóż, to jest już zupełnie odbrębny temat. Oczywiście, postać praworządna musi również narzucić sobie pewne ograniczenia w ilości istot, które pozbawia życia, gdyż mogą istnieć prawa, które tego zabraniają - chyba że jest właśnie na odwrót. Bardziej płynna może się tu również wydawać granica między neutralnością a chaosem, jednak chyba każdy MG może ją sobie na podstawie tego tekstu i własnych przemyśleń opracować we własnym zakresie.

Na koniec warto wspomnieć, może dość skrótowo, o istotnej przecież kwestii, jaką są różnice w interpretacji charakteru zależne od profesji postaci. Przeanalizujmy tylko dwa przykłady. Po pierwsze - postać druida. Druid, kapłan natury, musi mieć charakter neutralny neutralny. Jest to związane nie tyle z jego dążeniem do utrzymania absolutnej równowagi sił nadrzędnych, ile z dążeniem do utrzymania specyficznej odmiany tej równowagi - takiego układu sił, który jest najbardziej korzystny dla przyrody i sprawia, że nie ponosi ona żadnych uszczerbków. Problemy ideologiczne ludzi czy wszechświata interesują go w mniejszym stopniu albo wcale. Z tego powodu w niektórych sytuacjach może się zachowywać nieco inaczej, niż by wskazywał jego charakter.

Drugim przykładem jest paladyn. Paladyn - czyli rycerz. Ale rycerz szczególny. To, że jest on praworządny dobry nie wystarcza. Właściwie można powiedzieć, że jest ekstremalnie- praworządny ekstremalnie--dobry. Jego postępowanie, zachowanie, w ogóle całe życie jest po prostu esencją praworządności i dobra. Wynika z tego, że jest dużo bardziej praworządny i dużo bardziej dobry od przeciętnej postaci o identycznym charakterze. Poniekąt jest to prawdą, z drugiej jednak strony wynika to także z niezwykłej powagi, czasem wręcz pompatyczności tej postaci - trudno jest wyobrazić sobie Lancelota, który kpi sobie z karczmarza-oszusta robiąc głupie miny, czy też nawet się z nim targuje. A już na pewno ktoś taki jak Lancelot nie składa donosów! On po prostu płaci. Pozycja, jaką paladyn zajmuje w społeczności gry narzuca mu pewne konwencje, do których musi się stosować. Jest przede wszystkim postacią tak szczególną ze względu na swą niezwykłą wiarę w ideały i uparte do nich dążenie - wiarę tak ogromną, że rodzi ona jego nadnaturalne zdolności.

Właściwie trzeba by jeszcze napisać po co to wszystko. Tym tekścikiem chciałem wykazać, że wczuwanie się w swoją postać nie jest tak prostą sprawą, jak to się wielu graczom wydaje. Wprawdzie nie zostało tu opisane zbyt dokładnie jak posługiwać się charakterem, jednym z podstawowych narzędzi gry, jednak chodziło w gruncie rzeczy o to, by pokazać jak do tej poprawności dojść. Właściwe użycie charakteru w grze polega na identyfikacji agentów Dobra lub Zła, a wszystkich napotkanych sytuacji z efektami działalności tych agentów. Umożliwia to poprawne, zgodne z charakterem ustosunkowanie się do każdej sytuacji w grze i odpowiednie się w niej znalezienie. A taki sposób grania daje po prostu większą przyjemność.

Jacek Brzeziński

KRYSZTAŁY CZASU

DOSWIADCZENIE I POZIOMY DOSWIADCZENIA

Podobnie jak my w realnym życiu, tak i bohater gry fabularnej każdego dnia, z każdą przygodą może dowiadywać się czegoś nowego o otaczającym go świecie. Może zawędrować w okolice, w których dotychczas nie był, posłużyć się nie wykorzystywanym dotąd czarem, spotkać nieznanego potwora, itd. Jednak o ile realnym życiu dość dokładnie zdajemy sobie sprawę z tego, co dotychczas przeżyliśmy, o tyle w grze konieczne jest narzędzie, za pomocą którego przeżycia naszego bohatera moglibyśmy odzwierciedlić, wyrazić, zmierzyć, które nadało by konkretny, uchwytny wyraz jego doświadczeniom. Takim narzędziem są przyznawane przez MG **punkty doświadczenia (PD).** Są one konkretną miarą dotychczasowych dokonań bohatera gry, świadczą o jego sile i znaczeniu.

Zgromadzenie odpowiedniej ilości PD upoważnia do odbycia specjalnego szkolenia, podczas którego zdobyta wiedza jest porządkowana i wykorzystawana do wzmocnienia posiadanych przez postać cech, do podniesienia określających ją współczynników. Po odbyciu takiego szkolenia postać awansuje na wyższy **poziom doświadczenia (POZ)**. Poniższa tabela zawiera zestawienie ilości PD, potrzebnych dla osiągnięcia kolejnych poziomów doświadczenia.

Tabela DOSWIADCZENIE

P-TY DOSWIADCZENIA (PD)	POZIOM DOSWIADCZENIA (POZ)	DOSTĘPNY KRĄG CZAROW
1-99	0	1
100-149	1	1
150-199	2	2
200-249	3	2
250-499	4	3
500-749	5	3
750-999	6	4
1000-1499	7	4
1500-2499	8	5
2500-4999	9	5
5000-7499	10	6
7500-9999	11	6
10000-12499	12	7
12500-14999	13	7
15000-19999	14	8
20000-24999	15	8
25000-29999	16	9
30000-34999	17	9
35000-39999	18	10
40000-49999	19	10
50000-59999	20	Specjalne/1
60000-69999	21	Specjalne/1
70000-79999	22	Specjalne/2

itd., tzn. na osiągnięcie każdego kolejnego POZ potrzeba 10000 PD i każde kolejne 2 POZ pozwalają władać nowym kręgiem czarów specjalnych.

Uwaga: Rubryka "DOSTĘPNY KRĄG CZAROW" dotyczy tylko kast, posługujących się magią tzn. czarodziei i kleryków.

PRZYZNAWANIE PUNKTOW DOSWIADCZENIA

O tym kiedy postać ma otrzymać PD i ile ich będzie decyduje Mistrz Gry. Jest to nadrzędna zasada, która w żadnym wypadku nie powinna być kwestionowana. Jednak istnieje szereg sytuacji typowych, w których postać może spodziewać się nagrody w formie PD. Oto niektóre z nich, najczęściej się zdarzające:

1. Udane wykorzystanie po raz pierwszy zdolności profesjonalnej, jeżeli przyniosło to znaczące efekty: do 5 PD, jednak zwykle 1-2 PD.
2. Skuteczne rzucenie po raz pierwszy czaru, jeśli przyczynił się on do pozytywnego rozwiązania problemu: 1-5 PD na krąg czaru.
3. Rozwiązanie istotnego dla danej misji czy przygody problemu: 1-100 PD w zależności od stopnia trudności, znaczenia i niebezpieczeństwa.
4. Wyeliminowanie w sposób trwały (zabicie, ubezwłasnowolnienie, itp.) wrogiej istoty, o ile było to potrzebne i zgodne z logiką gry: ilość PD zależy ściśle od siły pokonanej istoty i sposobu, w jaki się ją pokonało.
5. Przetrwanie efektów działania niektórych czarów, przemian, klątw, przekleństw i nietypowych, niebezpiecznych sytuacji (np. trzęsienie ziemi): zwykle 1-20 PD, ale MG może przyznać więcej.
6. Wypróbowanie po raz pierwszy (użycie, uaktywnienie, rozpoznanie cech, identyfikacja, itp.) nieznanego przedmiotu magicznego - broni, mikstury, różdżki, itp.: 1-20 PD, a w przypadku artefaktów dużo więcej.
7. Przetrwanie własnego wskrzeszenia, regeneracja własnego ciała czy energii życiowej: pierwszy raz 50 PD, za każde następne - 10 PD.
8. Uratowanie (w niektórych przypadkach darowanie) komuś życia, o ile wiązało się to ze znacznym niebezpieczeństwem, było wyjątkowo trudne, itp.: najczęściej 10% tej ilości PD, którą otrzymuje się za pokonanie uratowanej istoty.
9. Za każdą zdobytą monetę mitrylu: 10 PD, a w przypadku kasty złodziejskiej (złodziej, zabójca, kupiec) również 1 PD za każdą sztukę platyny (bez względu na sposób, w jaki została zdobyta).
10. Za każde 100 sztuk złota wartości zdobytego na własność dobra materialnego: 1 PD lub 2 PD, jeżeli zdobyte dobro stanowi majątek trwały tzn. posiadłość ziemską, budynek, zamek, itp.
11. Pozyskanie (w przypadku profesji klerycznych) nowego wyznawcy swego boga: 1-10 PD.
12. Wyuczenie się nowych zdolności, zawodów, umiejętności, które przyczyniły się do wzmocnienia postaci, np. odbycie specjalistycznego szkolenia w posługiwaniu się bronią, magią, nowymi zdolnościami, itp.: zależy od rodzaju nowych umiejętności, typu szkolenia, itp.
13. Udane, skuteczne i sensowne wykonanie po raz pierwszy przemiany półboskiej: 10 PD za pierwszą i 1 PD za 1% ryzyka zauważenia przez bogów przy każdej następnej.
14. Wyszkolenie na nowy poziom doświadczenia innej osoby: ilość PD równa poziomowi, osiągniętemu przez szkolonego.

MG może przyznawać PD za wszystkie sytuacje, które uzna za warte nagrodzenia dodatkowym doświadczeniem. Może również nagradzać za szczególnie trafne prowadzenie postaci i odwrotnie - odejmować PD za sprzeniewierzanie się etosowi profesji czy zachowania niezgodne z deklarowanym charakterem.

SZKOLENIA NA POZIOMY DOSWIADCZENIA

Odbycie szkolenia na wyższy poziom doświadczenia możliwe jest tylko wtedy, gdy pretendująca do tego postać spełni następujące warunki:

Po pierwsze - zgromadzi odpowiednią ilość punktów doświadczenia. Ten warunek nie wymaga komentarza. Wystarczy porównać posiadaną ilość PD z tabelą DOSWIADCZENIE, żeby przekonać się czy postać przeżyła już dostatecznie dużo, by móc pretendować do wyższego poziomu doświadczenia.

Po drugie - znajdzie odpowiedniego nauczyciela czyli osobę, która nie tylko reprezentuje tę samą, co nasz bohater profesję i posiada wyższy od niego POZ, ale również gotowa jest poświęcić mu swój czas. O ile w większych miastach jest to

dość łatwe (z reguły sprawdza się to porównując wynik % rzutu z szansą równą 1/100 część populacji miasta, zmniejszoną o 10% na wymagany u nauczyciela POZ), o tyle w mniejszych osiedlach czy w wioskach jest to w zasadzie niemożliwe.

Po trzecie - pokryje w całości, z góry i w gotówce koszty szkolenia. Liczone są one w sztukach złota w następujący sposób: należy rzucić k10, wynik pomnożyć przez 10, a otrzymany rezultat jeszcze raz pomnożyć przez POZ, który ma być osiągnięty przez szkolącą się postać. Nauczyciel, pod groźbą wyznaczenia nagrody za jego głowę, ma obowiązek wysłać połowę tej sumy do swojej gildii lub do miejscowych organów władzy, druga połowa stanowi jego zapłatę.

Jedno szkolenie może podnieść tylko o jeden poziom doświadczenia. Dopiero po ukończeniu jednego szkolenia postać może rozpocząć następne, na kolejny POZ (oczywiście jeśli w dalszym ciągu spełnia wymienione wyżej warunki). Całe szkolenie trwa k10 dni, w trakcie których postać nie może zajmować się niczym innym. Jeśli, z jakichkolwiek przyczyn, szkolenie zostanie przerwane, trzeba zacząć je od początku, ponosząc jeszcze raz wszystkie koszty. Przy szkoleniach na niskie i średnie POZ uczeń i nauczyciel mogą należeć do innych ras oraz mieć różne, nawet przeciwstawne charaktery. Jednak zarówno niepisane prawo, jak i najlepiej pojęty własny interes stanowi o tym, że przy wysokich POZ (powyżej 10) właściwie niemożliwe jest znalezienie chętnego nauczyciela, należącego do innej rasy czy reprezentującego diametralnie różny charakter. Zakończenie szkolenia i przejście na wyższy POZ oznacza dla postaci przede wszystkim zmianę jej współczynników. Te zmiany dla poszczególnych profesji ujęte są w zamieszczonej niżej tabeli.

PRZYROST WSPOŁCZYNNIKÓW W WYNIKU PODNIESIENIA POZIOMU DOŚWIADCZENIA

PROFESJA	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BIEGŁ.	IL.BG.	B.ODP
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-	-	3	1/2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2	+
Gwardzista	3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-	-	4	1/2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4	-	1	-	1+	1+	-	-	2	1/2	+
Rycerz	4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+
Czarny rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	-	2	1/3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1	-	3	1/3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5	-	3+	2+	-	-	2	1/3	+
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+
Astrolog	2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Mag	2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-	-	1	1/4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+
Iluzjonista	1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-	-	1	1/4	+
Alchemik	1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-	-	1	1/5	+

"+": oznacza, że podana liczba zwiększana jest przez wynik rzutu k10.

BIEGŁ.: przyrost każdej posiadanej biegłości, w każdej broni.

IL.BG.: postać uzyskuje możliwość szkolenia jednej dodatkowej biegłości co "x" poziomów doświadczenia, np.: "1/3" - 1 dodatkowa biegłość co 3 POZ, a więc na poziomie 4, 7, 10, itd.

B.ODP.: bazowa odporność. W przypadku zwiększania odporności gracz decyduje czy wynik ten zwiększy bazową odporność psychiczno-fizyczną, czy bazową odporność fizyczną (istnieje też możliwość podniesienia, zamiast odporności bazowej, jednej z odporności szczegółowych - w takim przypadku o wynik rzutu 2k10).

Uwaga: Jeżeli ŻYW lub SF są wyższe od 200, to każdy ich dalszy przyrost (dotyczy to też przyrostów z Ksiąg Wiedzy i czarów) liczony jest podwójnie (a więc np. zamiast 5 pkt. na POZ uzyskuje się 10). Gdy są one wyższe od 600, przyrosty liczone są potrójnie, powyżej 1200 - poczwórnie, powyżej 2000 - pięciokrotnie, itd.

RUCH I ZMĘCZENIE

Postać, idąca normalnym, nieśpiesznym rytmem jest w stanie pokonać w ciągu rundy odległość (w metrach) równą 1/10 części swej aktualnej Szybkości i męczy się bardzo powoli, a więc na minutę traci 1 pkt. swej Wytrzymałości, przy czym regeneruje ją nawet krótki odpoczynek (k10 rund).

Postać, idąca szybko jest w stanie pokonać w ciągu rundy odległość (w metrach) równą 1/5 części swej aktualnej Szybkości i męczy się normalnie, a więc na rundę traci 1 pkt. Wytrzymałości, przy czym regeneruje ją nawet krótki odpoczynek (k10 rund).

Postać normalnie biegnąca jest w stanie pokonać w ciągu rundy odległość równą połowie swej aktualnej Szybkości, ale męczy się szybko, tracąc 5 pkt. Wytrzymałości na rundę. Postać, biegnąca sprintem jest w stanie pokonać w ciągu rundy odległość równą swej aktualnej Szybkości, ale męczy się bardzo szybko, tracąc 25 pkt. Wytrzymałości na rundę.

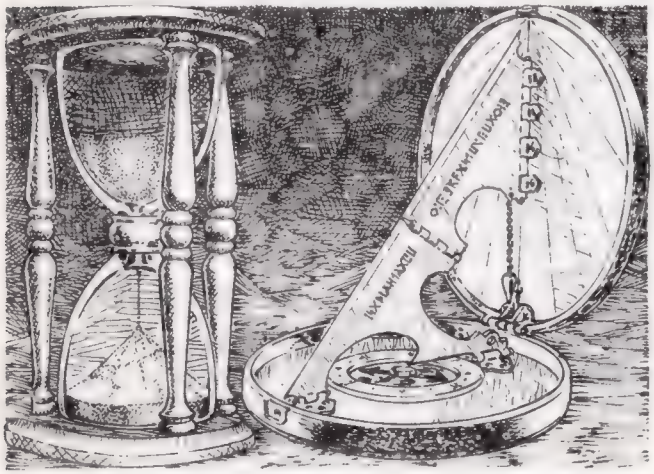
Podczas jednej rundy walki (najczęściej po wymianie ciosów) postać jest w stanie normalnie przebyć tylko 1 metr na każde 20 pkt. aktualnej Szybkości, które jej zostały po wykonaniu innych czynności. W trakcie walki postać męczy się szybko, tracąc co rundę 1 pkt. swej Wytrzymałości, przy czym regeneruje ją nawet krótki odpoczynek (k10 rund).

CZAS

Podobnie jak w realnym świecie, również w grach fabularnych upływ czasu jest zjawiskiem, na które nie można nie zwracać uwagi. Mistrz Gry powinien dokładnie śledzić upływ dni, miesięcy i lat, mijających od chwili, w której bohaterowie rozpoczęli swoją drogę przez stworzony przez niego świat.

Dużo ważniejsze jednak jest śledzenie upływu czasu, który mija podczas rozgrywania konkretnej przygody. Zwykle nie są to miesiące czy lata, a okres znacznie krótszy. W "Kryształach Czasu" używane są następujące jednostki czasu:

1 doba = 24 godziny
1 godzina = 60 minut
1 minuta = 6 rund
1 runda = 10 sekund (patrz także rozdział WALKA - Ustalenie kolejności działań)
1 segment = 10 momentów Szybkości (patrz jak wyżej)



MAGIA I CZARY

Na Orchii magia jest zjawiskiem powszechnym i zupełnie naturalnym, a to dzięki specyficznemu rodzajowi energii, która wypełnia ten świat. Energia ta zwana jest **potencjałem magicznym (PM)** i może być wykorzystywana w pewnych niewielkich porcjach, umożliwiających istotom, które umieją je wykorzystywać rzucanie czarów. Każda taka porcja określana jest jako 1 punkt PM.

Potencjał magiczny występuje praktycznie we wszystkich przedmiotach oraz istotach tej sfery egzystencji (wyjątek stanowią golemy - absolutnie niemagiczne i odporne na niemal całą magię). Niektóre istoty (np. wargi, trolle, gryfony) dzięki temu, że ich ciało jest lekko magiczne zyskują dodatkowe punkty Żywotności i premie, zwiększające obronę.

Poważnym problemem, związanym z istnieniem PM jest to, iż jest to energia kapryśna, zbadana w niewielkim zaledwie stopniu i jako taka przysparza niekiedy dużych kłopotów, szczególnie tym, którzy nieostrożnie się z nią obchodzą. Jednak mimo tego, w oparciu o wykorzystanie PM powstały potężne czary, zdolne zmieniać oblicze świata, a także całe obszary istnienia nieznane w niemagicznych sferach egzystencji.

Istniejące już czary podzielono na 8 grup w zależności od profesji, które się w nich specjalizują - są to czary kapłańskie, druidyczne, astrologiczne, półboskie, magów, czarnoksięskie, iluzjonistyczne i alchemiczne. Ponieważ w ramach każdej z tych grup czary różnią się siłą i poziomem skomplikowania, podzielono je na **kręgi**, przy czym im wyższy krąg czaru, tym jest on potężniejszy i bardziej złożony. Dotychczas na Orchii opisano 640 czarów, należących do 10 kręgów podstawowych oraz do pierwszego kręgu specjalnego, obejmującego czary najtrudniejsze i najpotężniejsze.

WARUNKI RZUCANIA CZAROW

Rzucać czary potrafią tylko istoty, które zostały do tego za młodu przyuczone i mają ku temu odpowiednie predyspozycje. Jednak bez względu na to, jaką profesję reprezentują, czynią to w prawie identyczny sposób.

Rzucanie czarów wymaga spełnienia następujących warunków:

Warunek 1.

Postać musi posiadać profesjonalną zdolność rzucania czarów (zdolność nr 1 wszystkich profesji kast klerycznej i czarodziei). Po osiągnięciu 10 POZ zdolność rzucania czarów nabywana jest również przez łowców (czary druidyczne), paladynów (czary kapłańskie) i czarnych rycerzy (czary czarnoksięskie).

Postać może się nauczyć tylko 1 kręgu trudności czaru na każde 2 POZ (tzn. na 0 i 1 POZ jest w stanie rzucać czary z 1 kręgu, na 2 i 3 POZ może już korzystać z czarów z 2 kręgu, itd.). W przypadku paladyna, łowcy i czarnego rycerza 10 POZ traktowany jest jak 0 (a więc paladyn 10 i 11 POZ jest w stanie rzucać czary tylko z 1 kręgu, itd.)

Warunek 2.

Postać musi posiadać formułę czaru. Jej zdobycie jest z reguły rzeczą bardzo trudną, gdyż formuły zaklęć magicznych są zwykle zazdrośnie strzeżone przez właścicieli.

Postacie, należące do kast klerycznej i czarodziei już na początku gry posiadają kilka czarów (dokładnie k5 z 1 kręgu). Otrzymali je za darmo od swych nauczycieli po ukończeniu wstępnego szkolenia, które (umownie) poprzedza zdobycie profesji. Jeden czar postacie otrzymują od nauczycieli w trakcie każdego szkolenia na wyższy poziom doświadczenia.

Inną metodą zdobycia formuły czaru jest jej kupno. Na Orchii jest to możliwe jedynie w stolicy (Ostrogarze) lub w Gett-war-garze i to tylko podczas świątecznych targów w ostatnim miesiącu roku. Cena zależy od siły czaru i wynosi 100 sztuk złota za każdy krąg, przy czym jest to czar przyznawany losowo (bez względu na to czy się go już ma, czy nie). Jeżeli postać chce kupić konkretny czar musi zapłacić cenę o 50% wyższą.

Na formuły czarów można się także natknąć wśród znalezionych lub zdobytych na wrogach skarbów. Wreszcie ostatnim sposobem pozyskania czarów jest zapisanie się do odpowiedniej gildii. Każda profesja ma swoje gildie (lub ich odpowiedniki, zwane Bractwami w przypadku kleryków i rycerzy), a ich filie można znaleźć prawie w każdym mieście Orchii. Jednak żeby zostać przyjętym do gildii należy wpłacić wpisowe w wysokości 10 tys. szt. złota lub czymś bardzo ważnym się jej zasłużyć. Członek gildii ma prawo korzystać z każdego czaru, będącego w posiadaniu innych jej członków, o ile potrafi się go nauczyć.

Warunek 3.

Postać musi rozumieć formułę czaru (a więc wcześniej powinna nauczyć się ją odczytywać). Studiowanie formuły czaru trwa 1 dzień na każdy jego krąg i jest uwieńczone sukcesem, jeżeli postać wykona udany % rzut na INT zmniejszoną o 10 pkt. na każdy krąg czaru. W przypadku nieudanego rzutu, oznaczającego niezrozumienie czaru, studia nad jego formułą należy zacząć od początku.

Czary, których postać wyuczy się nadzwyczaj dokładnie (tzw. Czary Autorytatywne) będą mogły być rzucane nawet co rundę. Pozostałe - tylko wtedy, gdy postać będzie miała przy sobie zapis ich formuły (czytając go w trakcie rzucania) lub, w przypadku profesji klerycznych, po poświęceniu odpowiedniej ilości czasu na dokładne ich sobie przypomnienie. Procedura rzucania czarów jest opisana w następnym rozdziale.

Warunek 4.

Postać musi posiadać wystarczający do rzucenia czaru potencjał magiczny.

Rzucenie każdego czaru zużywa określoną ilość PM. Można go pobierać z własnej Żywotności, ale za każdy zużyty 1 punkt PM otrzymuje się 10 pkt. obrażeń. Tak więc na dłuższą metę zna-

cznie lepiej jest korzystać ze specjalnych amuletów, służących gromadzieniu i przechowywaniu PM. Amulety, mające zwykle formę niewielkich, wydrążonych w środku kul ze szkła lub kamienia, można znaleźć wśród zdobytych skarbów lub stworzyć samemu, jeżeli posiada się odpowiednie profesjonalne zdolności.

Amulety, w których zgromadzona jest niewielka ilość PM (do 100 pkt.) można niekiedy kupić na cotygodniowych targach miejskich, zaś potężniejsze - we własnej gildii. W tym drugim przypadku należy jednak podać cel, któremu ma służyć zgromadzony w amulecie potencjał magiczny. Na targach cena 1 pkt. PM wynosi 2 szt. złota przy zakupie, natomiast przy sprzedaży - tylko połowę tej sumy.

Każdy czarodziej i kleryk po zakończeniu wstępnego szkolenia w swej profesji (umownego, odbywanego przed rozpoczęciem gry) otrzymuje w prezencie od swego nauczyciela amulet z 2k10 pkt. PM.

Warunek 5.

Podczas rzucania czarów postać musi pełną swobodę ruchów. Czarodzieje nie mogą mieć na sobie nic ciężkiego lub ograniczającego ich ZR lub SZ.

Rzucający czar do chwili zakończenia jego formuły wywoławczej musi zachować pełną przytomność umysłu i niczym innym nie może się zajmować. Jedna jego ręka zawsze spoczywa na amulecie, druga pomaga (gestykulacją) uaktywnić czar. Gestykulacja nie jest wymagana w przypadku większości czarów klerycznych, dzięki czemu kleryk może trzymać symbol swego boga lub tarczę (lub cokolwiek innego, pod warunkiem, że nie będzie to używane podczas rundy, w której rzucany jest czar).

Postać, której uwaga w trakcie rzucania czaru zostanie w jakikolwiek sposób rozproszona (zostanie ona zraniona, pchnięta czy choćby rozśmieszona) nie może ukończyć rozpoczętego czaru, tracąc jednak użyty PM.

TECHNIKA RZUCANIA CZAROW

Postać, rzucająca czar musi wykonać następujące czynności:

a. Wybrać jaki czar i na kogo lub na co będzie rzucany (należy bezwłocznie poinformować o tym MG).
b. Wykorzystać PM do jego rzucenia i ew. odpisać od PM, zgromadzonego w amulecie.
c. Poprawnie wypowiedzieć formułę czaru - jest to sprawdzane rzutem % na UM.
d. Uspokoić swój umysł po rzuceniu czaru przez okres równy jego wywołaniu.

Efekt wielu czarów zależy od tego, czy przeciwnik obroni się przed nimi dzięki odpowiedniej odporności. Sprawdza się to % rzutem na tę odporność, pomniejszonym ewentualnie o Antyodporność, uzależnioną od POZ rzucającego i jego UM (odejmuje się 1 pkt. na każdy POZ rzucającego, jeśli jego UM nie były mniejsze niż 100, ew. 2 pkt. jeżeli jego UM nie były mniejsze niż 200, itd.- patrz rozdz. ANTYODPORNOSC).

Postać, której nie powiedzie się rzucenie czaru (nieudany % rzut na UM) traci potencjał magiczny, który nań zużyła oraz musi odpocząć przynajmniej do końca bieżącej rundy.

Rzucanie czaru (bez względu na to, w jaki sposób) trwa tyle, ile wynosi jego opóźnienie. Jest ono liczone w segmentach. Każdy segment zmniejsza o 10 Szybkość postaci rzucającej. Jeżeli opóźnienie jest większe od całkowitej SZ postaci, to czar będzie rzucany jeszcze w następnej rundzie, gdyż opóźnienie nie mieszczące się w tej rundzie przechodzi do następnej. Po udanym rzuceniu czaru postać odpoczywa tyle, ile trwało jego rzucanie, a więc przy skomplikowanych czarach często trzeba odpoczywać dłużej niż jedną rundę.

CZARY AUTORYTATYWNE

Postać, która posiada INT równą co namniej 50 pkt. i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów potrafi perfekcyjnie zapamiętać formułę 1 kręgu czaru (wcześniej zrozumianego) na każde 10 pkt. swej Mądrości, a więc np. czar z 3 kręgu wymaga 30 pkt. Mądrości. Tak wyuczony czar (nauka trwa 2 dni na każdy jego krąg) nazywany jest **Czarem Autorytatywnym** i postać jest w stanie go rzucać nawet co rundę, oczywiście o ile pozwala na to opóźnienie czaru, potencjał magiczny postaci i jej Wytrzymałość na zmęczenie.

Na każde 50 pkt. INT powyżej 50 postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów Czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości.

Przykład:

Postać o MD równej 120 i INT równej 70 nauczyła się dotychczas 2 Czarów Autorytatywnych z 1 kręgu (20 pkt. MD), 3 z 2 kręgu (60 pkt. MD) i 1 z 3 kręgu (30 pkt. MD). Wynika z tego, że w przyszłości (o ile nie zmieni się jej MD i/lub INT) będzie w stanie nauczyć się tylko 1 Czaru Autorytatywnego z 1 kręgu, gdyż 120-20-60-30 = 10.

Nazwa Czary Autorytatywne pochodzi stąd, że liczba i stopień trudności tych czarów świadczą o znaczeniu i autorytecie ich posiadaczy.

RZUCANIE CZAROW Z MAGICZNYCH PERGAMINOW

Udane przeczytanie czaru, wpisanego na magiczny pergamin (sprawdzane % rzutem na UM zmniejszone o 10 pkt. na każdy krąg) natychmiast ten czar uaktywnia, jednakże zapis formuły przestaje istnieć (pergamin jest jednorazowego użytku).

Wykorzystanie magicznego pergaminu jest jedynym przypadkiem, gdy postać może rzucić czar z kręgu jeszcze dla siebie niedostępnego, nie wymaga również użycia własnego PM, gdyż czar czerpie go z magii zawartej w samym pergaminie.

Rzucenie czaru z przygotowanego pergaminu trwa dokładnie tyle, ile wynosi opóźnienie tego czaru, jednak sam proces przygotowania pergaminu zajmuje 4 segmenty: 2 na wyjęcie go z tuby (standartowy sposób przechowywania) i 2 na jego delikatne rozwinięcie.

Uwaga: Pergaminy są niezwykle czułe na wilgoć - jakiekolwiek zamoczenie powoduje utratę przez nie mocy magicznej i nieodwracalne zniszczenie zapisanej formuły czaru.

RZUCANIE CZAROW Z KSIĄG

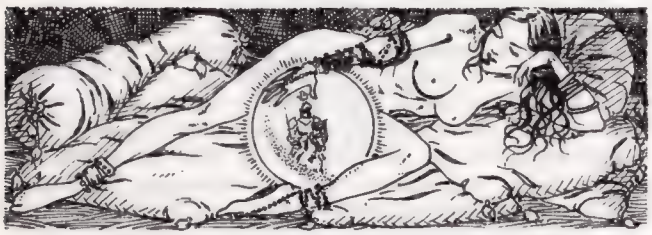
Postacie, które potrafią posługiwać się czarami zwykle nie są w stanie przyswoić sobie ich wszystkich w formie Czarów Autorytatywnych. Dlatego zapisują posiadane formuły w księgach, dzięki czemu mogą je w dowolnym czasie odczytać (przypomnieć sobie) i w następnej chwili uaktywnić.

Odczytywanie czaru z księgi trwa dość długo - zwykle 1 rundę na każdy jego krąg. Ponadto czar tak odświeżony w umyśle należy natychmiast rzucić (najpóźniej w następnej rundzie po ukończeniu lektury). W wyjątkowych przypadkach, gdy postać ma zapewniony absolutny spokój i może się intensywnie skoncen-

trować możliwe jest dłuższe (decyzja MG) zachowanie formuły w pamięci.

KLERYCZNE RZUCANIE CZAROW Z PAMIĘCI

Klerycy (a więc kapłani, druidzi, astrolodzy i półbogowie) są w stanie przypominać sobie formuły znanych czarów bez pomocy ksiąg. Niezbędnym do tego warunkiem jest trwanie w skupieniu i medytowanie (często połączone z pieśniami modlitewnymi) przez minimum 10 minut na każdy krąg przypominanego sobie czaru. Jakakolwiek dekoncentracja kleryka w trakcie takiej medytacji automatycznie niweluje jej efekt, sprawiając, że musi on zacząć ją od nowa.



Przypomniany sobie w ten sposób czar kleryk musi rzucić bezzwłocznie (najpóźniej w następnej rundzie po ukończeniu medytacji). W wyjątkowych przypadkach, gdy ma on zapewniony spokój i może się intensywnie skoncentrować możliwe jest dłuższe (decyzja MG) zachowanie w pamięci formuły czaru.

KRYTYCZNE PRZYPADKI RZUCENIA CZAROW

Podczas rzucania czaru istnieje pewna, jednak niezbyt duża szansa, że jego efekt będzie różny od zamierzonego czy też spodziewanego. Czasem może być dużo lepszy, a kiedy indziej wręcz kompromitujący. Tego typu odchylenia określane są jako nadefektywne oraz pechowe rzucenie czaru.

Nadefektywne rzucenie czaru następuje wtedy, gdy wynik % rzutu na UM (sprawdzającego czy czar się udał) jest skrajnie niski - 1 lub 2 oczka przy UM do 100 pkt., 1 do 4 oczek przy UM od 101 do 200 pkt., 1 do 8 oczek przy UM od 201 do 300 pkt., itd.

Pechowe rzucenie czaru ma miejsce wtedy, gdy wynik % rzutu na UM jest skrajnie wysoki, tzn. 99 albo 100 oczek przy UM do 100 pkt. lub równo 100 oczek przy UM wyższych niż 100 pkt.

Poniżej przedstawiamy, co może spotkać rzucającego w obydwu przypadkach - należy to dokładnie sprawdzić rzutem k100. W razie efektu nielogicznego, nie pasującego do sytuacji lub sprzecznego z intencjami MG, ma on prawo wybrać słabszy, następczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

NADEFEKTYWNE RZUCENIE CZARU

01-05	Efekt czaru ma 10-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą lub leczącą.
06-20	Efekt czaru ma 2-krotnie większą moc np. większą siłę raniącą lub leczącą.
21-25	Czar został rzucony jak przemiana, tzn. przeciwnik broni się przed nim 1/10 częścią odporności.
26-30	Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się przed nim połową odporności.
31-40	Czar został rzucony tak dobrze, że jego antyodporność zwiększa się o 20 pkt.
41-50	Czar został rzucony tak dobrze, że jego antyodporność zwiększa się dwukrotnie.
51	Efekt czaru jest trwały (o ile to możliwe; nie dotyczy efektów raniących).
52-55	Efekt czaru trwa 10-krotnie dłużej.
56-70	Efekt czaru trwa 2-krotnie dłużej.
71-80	Obszar działania czaru jest od 2 do 5 razy większy od standartowego.
81-95	W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie.
96-100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

PECHOWE RZUCENIE CZARU

01	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego Karę Boską (analogiczną do zsyłanych na półboga).
02	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego klątwę.
03-05	Sposób rzucenia czaru tak się nie spodobał bogu, że zesłał on na rzucającego przekleństwo.
06-15	Użyty do czaru PM eksplodował i każdy jego 1 pkt. zadał 10 pkt. obrażeń (ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność na energię - odp. nr 5).
16-25	Użyty do czaru PM eksplodował i każdy jego 1 pkt. zadał 5 pkt. obrażeń (ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność na energię - odp. nr 5).
26-40	Rzucający odniósł obrażenia równe użytemu do czaru PM (ew. ich połowę przy udanym % rzucie na odporność na energię - odp. nr 5).
41-50	Błysnęło straszliwie, oślepiając każdą istotę, ktora nie obroniła się % rzutem na odporność nr 5.
51-55	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 dni jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
56-65	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 godzin jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
66-75	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 minut jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
76-95	Czar tak osłabił rzucającego, że przez k50 rund jest on krańcowo wyczerpany i nieprzytomny.
96-100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

WIARA I BOGOWIE

Każda postać na Orchii ma prawo wierzyć w jakiegoś boga. Wybór zależy wyłącznie od niej, jednakże etos wybranego boga musi być zgodny z charakterem i powołaniem postaci. Niekiedy dobrze jest również wziąć pod uwagę rasę postaci, gdyż niektórzy bogowie są szczególnie przychylni wybranym rasom.

Przed wyborem boga powinno się posiadać jak największą wiedzę na temat sfer jego oddziaływania, zwyczajów, upodobań, ulubionych ofiar, itd. Przydaje się to szczególnie w zetknięciu z klerykami tego boga, gdyż niekiedy uzyskanie od nich pomocy uwarunkowane jest udowodnieniem, że jest się współwyznawcą. Jest to związane z tym, że pewne czary klerycy mogą rzucać tylko na osoby, oddające cześć temu samemu bogowi, co oni i jeśli tego nie dopilnują, popełniają grzech, który w przyszłości może mieć poważne dla nich konsekwencje.

Ponieważ przyjęte jest określanie swej wiary w momencie osiągnięcia pełnoletności (dla ludzi na Orkusie jest to wiek 15 lat), z reguły wyznanie jest mało uzależnione od woli rodziców i otoczenia.

Wiara w bogów nie jest obowiązkowa, ale często bardzo się przydaje, szczególnie przy leczeniach, wskrzeszaniu, zdejmowaniu klątw itp.

Najczęściej postacie niewierzące szybko popadają w tarapaty, z których jedynym wyjściem jest znalezienie sobie odpowied-

niego boga. Najczęstszymi, miłymi wszystkim bogom ofiarami są datki na świątynie (min. 10 sztuk złota, przy czym nie dotyczy to najbiedniejszych), nawracanie niewiernych, walka w obronie wiary, odprawianie misteriów oraz fundowanie kaplic i ołtarzy. Ponadto każdemu bogu szczególną przyjemność sprawiają specjalne ofiary, które są wymienione przy ich opisach. Należy również pamiętać, że bogowie mają swoje symbole, umieszczane przez wyznawców na sztandarach, tarczach czy zbrojach, co ułatwia ich rozpoznanie i jest, o ile ich wiara jest szczera, powodem do dumy.

CECHY SPECJALNE

Rywalizacja o wyznawców odbywa się nie tylko na poziomie kleryków, ale ma miejsce również wśród bogów. Czasem przybiera formę otwartego konfliktu, jednak dzieje się to bardzo rzadko - zwykle rozgrywana jest w dużo subtelniejszy sposób. Jednym z jej wyrazów są specjalne, nadnaturalne cechy, którymi bóg nagradza swych najgorliwszych wyznawców.

Pierwszą cechę specjalną wyznawca może otrzymać, gdy jego Wiara osiągnie pułap 50 pkt., on sam złoży datek na świątynię w wysokości minimum 100 sztuk złota, a klerycy odprawią dla niego tzw. Ceremonię 1000 Swiec. Jeżeli podczas tej ceremonii postać była w odpowiednim stanie ducha i bezbłędnie się modliła (udany % rzut na Wiarę), a ponadto została zauważona przez swego boga (% rzut na Zauważenie), MG losuje otrzymaną przez nią cechę. W wypadku nieudanej modlitwy czy zauważenia datek przepada i wszystko należy powtórzyć od początku.

Jeżeli bardzo zasłużony dla wiary wyznawca złożył datek o wartości minimum 1000 sztuk złota, odpowiednio się modlił i został zauważony (obydwa % rzuty - na Wiarę i na Zauważenie - były udane), bóg może ofiarować mu cechę, którą wcześniej sobie upatrzył.

Kolejną cechę nadnaturalną postać może otrzymać, gdy jej Wiara osiągnie pułap 100 pkt., a ona sama powtórzy z pozytywnym rezultatem wszystko to, co musiała uczynić poprzednio. Następne cechy nadnaturalne wyznawcy mogą otrzymywać w identyczny sposób przy powiększaniu swej Wiary o każde kolejne 50 pkt. (a więc na poziomie 150 pkt., 200, 250, itd.).

MODLITWA BŁAGALNA

Po wyborze boga postać uczy się odpowiednich pieśni modlitewnych i umiejętnego składania ofiar. Umiejętność tę określa oczywiście współczynnik Wiara. W niektórych sytuacjach, gdy postać rozpaczliwie wzywa swego boga na pomoc (odprawia modlitwę błagalną) ważny jest również współczynnik Zauważenie. Przy każdej takiej modlitwie MG sprawdza (% rzutem na Zauważenie), czy bóg zwrócił na tę postać uwagę.

Tak więc w przypadku modlitw błagalnych, dzięki którym postać chce uzyskać od swego boga jakąś konkretną i w miarę szybką pomoc mogą zaistnieć 4 różne sytuacje (umiejętne lub nieumiejętne odprawienie modlitwy wynika z % rzutu na Wiarę postaci, zaś zauważenie przez boga sprawdza MG % rzutem na Zauważenie):

1. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę, ale bóg tego nie zauważył. W tej sytuacji kompletnie nic się nie dzieje.
2. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę, ale bóg tego nie zauważył. W tej sytuacji także nic się nie dzieje.
3. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę i bóg to spostrzegł. W tej sytuacji w ciągu jednego dnia postać może oczekiwać jakiejś pomocy. Najczęściej objawia się ona jako rada (udzielana zwykle w formie zesłanego snu), dotycząca właściwego w danej sytuacji sposobu postępowania. Jeżeli wyznawca podczas modlitwy (lub przed nią) złożył znaczącą ofiarę na tę intencję, może spodziewać się natychmiastowej podpowiedzi. W wyjątkowo rzadkich przypadkach, gdy postać złożyła naprawdę wielką ofiarę (decyduje MG) albo w zamian za niezmiernie istotną usługę w obronie i umacnianiu wiary wyznawca może uzyskać nagrodę np. w postaci spełnienia życzenia czy ocalenia w krytycznej sytuacji.
4. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę i bóg to spostrzegł. Jeżeli postać złożyła wcześniej na tę intencję znaczącą ofiarę, to np. może poczuć tylko wstyd z powodu zbagatelizowania modlitwy, natomiast jeśli ofiary nie złożyła lub była ona symboliczna to jej sytuacja staje się mocno niewesoła. Postać może być ukarana upomnieniem boskim, którego rodzaj losuje MG rzutem k100:

01-10	postać rozśmieszyła boga swą nieporadnością, dlatego tylko ostrzeże on przed powtórnym bagatelizowaniem modlitwy i mimo wszystko się do niej przychyli;
11-20	przez najbliższe 24 godziny bóg ignoruje wszelkie próby nawiązania z nim kontaktu, nawet za pomocą czarów;
21-30	postać tak się wstydzi, że przez najbliższe k10 dni nie jest w stanie poprawnie się modlić;
31-40	postać orientuje się, że jeżeli nie przebłaga boga wielką ofiarą majątkową lub wyjątkowym czynem, może już nigdy nie otrzymać od niego pomocy;
41-50	postać zostaje ukarana przekleństwem (wybiera MG);
51-60	na okres k10 dni bóg odbiera postaci wszelkie zdolności od niego pochodzące, np. możliwość rzucania czarów i posługiwania się pewnymi przedmiotami, cechy specjalne, itp.;
61-70	postać zostaje ukarana klątwą (która jednak nie może doprowadzić do jej śmierci);
71-80	postać tak rozzłościła boga, że niszczy on najmilszy tej postaci przedmiot (najcenniejszy, najsilniej magiczny, itp.);
81-90	postać tak rozzłościła boga, że sprowadza on na nią nieszczęście np. ciężką chorobę, śmierć członka rodziny, itp.;
91-100	postać tak rozzłościła boga, że zostaje natychmiast przez niego uśmiercona.

Uwaga: Bogowie o dobrych charakterach są bardziej wyrozumiali, w związku z czym wynik rzutu określającego upomnienie może zostać zmniejszony o 5 oczek. I odwrotnie - źli bogowie są bardziej surowi, więc ten wynik może zostać powiększony o 5 oczek.

Modlitwa błagalna musi trwać minimum 5 rund. Klerycy do 10 POZ są w stanie ją odprawiać 2 razy dziennie, zaś bardziej doświadczeni - dowolnie często. Inne profesje mogą się modlić o pomoc tylko raz dziennie i to bez względu na skutek.

Wszystkie wymienione w punkcie 4 powyżej kary mogą zostać zesłane również na półbogów, którym podczas próby używania przemiany półboskiej nie udał się % rzut na Wiarę (w tym wypadku w swą własną boską moc), natomiast udany był % rzut na Samozauważenie. Dotyczy to także tych postaci, które dopuszczą się bluźnierstwa przeciwko jakiemuś bogu, zbeszczeszczą poświęcone mu miejsce, itp. i zostaną przez tego boga zauważone.

BOGOWIE ORKUSA

Ten rozdział, przybliżający sylwetki poszczególnych bogów, posługuje się następującym schematem: po imieniu boga podana jest ulubiona sfera jego oddziaływania, następnie symbol, jakim posługują się jego wyznawcy, potem kolejno rasy, charaktery i profesje, które jego wyznawcy reprezentują bądź mogą reprezentować, wreszcie ofiara, sprawiająca bogu największą przyjemność i, na końcu, specjalne cechy lub umiejętności, którymi bóg może obdarować swoich najbardziej gorliwych wyznawców.

BOGOWIE PRAWORZĄDNI-DOBRZY

Ich największa moc objawia się w pierwszym miesiącu roku (dagin-ran).

DAGONIN BIAŁY
Bóg magii i mocy z magią związanych, strzegący jej zasad i potęgi.
Symbol: biały smok w złotej poświacie
Rasy: każda
Charakter: każdy
Profesje: każda z wyjątkiem barbarzyńcy
Ulubiona ofiara: ofiarowanie przedmiotu magicznego do Swiętego Skarbca świątyni (każda świątynia Dagonina ma skarbiec, zwany Swiętym)
Specjalne cechy i umiejętności:

★ Antyodporność czarów, rzucanych przez postać jest tak wielka, że przeciwnicy bronią się przed nimi tylko połową odpowiedniej odporności.
★ Antymagiczność, posiadana (ewentualnie) przez postać jest zwiększona o 1 pkt. na jej POZ.
★ Postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej Czarów Autorytatywnych niż to wynika z jej współczynników.
★ Postać, korzystając z PM własnego ciała odnosi tylko połowę obrażeń (tzn. 5 pkt. za każdy użyty punkt PM).

ASTERIUSZ WIELKI (z synem Gorlamem Walecznym)
Bóg najszerzej pojętego dobra, energii gwiazd, światłości, przeznaczenia, walki orężnej w dobrej sprawie. Gorlam Waleczny jest bogiem szlachetności, odwagi, pomocy i nadziei, bezwzględnej walki ze wszelkimi przejawami zła i chaosu.
Symbol: biała, pięcioramienna gwiazda promieniująca światłem, a dla kransnoludów, gnomów, hobbitów i reptillionów dwie takie gwiazdy, jedna wewnątrz drugiej.
Rasy: każda
Charakter: pr.db., pr.ntr., ntr.db., ntr.ntr., cht.db.
Profesje: każda z wyjątkiem czarnego rycerza
Ulubiona ofiara: czyn wielkiej szlachetności
Specjalne cechy i umiejętności:

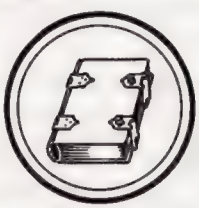
★ Posiadana przez postać szansa na zadanie TR krytycznego zwiększa się o 1 pkt. na każde 50 pkt. jej Wiary.
★ Postać automatycznie wyczuwa zbliżające się niebezpieczeństwo. Wie również ile czasu dzieli ją od zetnięcia się z tym niebezpieczeństwem - pod warunkiem jednak, że ten czas, liczony w rundach, nie jest dłuższy niż 1/10 UM postaci. Uwaga: Postać nie wyczuje zagrożeń, związanych z jeszcze nie podjętymi decyzjami, a także takich, które pojawiły z jej własnej winy, z powodu jej głupoty, nieuwagi, zaniedbania, pomyłki, itd. W innych, niejednoznacznych sytuacjach (np. zdrada albo tchórzostwo członka grupy) decyzja należy do MG.
★ Postać, rzucając czar może się spodziewać, że czas trwania tego czaru będzie 2-krotnie dłuższy, a w przypadku czarów astrologicznych aż 10-krotnie dłuższy - od decyzji MG zależy który czar zadziała w ten sposób i kiedy się to stanie. Dotyczy to tylko czarów, których normalny czas trwania jest dłuższy od jednej rundy.
★ Postać staje się całkowicie odporna na strach we wszelkich odmianach lub, jeżeli już wcześniej posiadała taką cechę, zyskuje aurę odporności na strach o promieniu 2 m na każde 50 pkt. swej Wiary, obejmującą wszystkich, którzy znajdują się w jej zasięgu (zyskują możliwość drugiego % rzutu obronnego przeciw strachowi, jeśli pierwszy był nieudany).

BOGOWIE PRAWORZĄDNI-NEUTRALNI

Ich największa moc objawia się w drugim miesiącu roku (orakt-ran).

REPTILLION WIELKI
Bóg władzy, rządów, spokoju, tradycji i historii; strażnik trwałości królestw i rodów; bóg smoków i inteligentnych gadów.
Symbol: kryształowy kieł
Rasy: każda
Charakter: każdy nie chaotyczny
Profesje: każda z wyjątkiem barbarzyńcy i złodzieja

ORIAK
Bóg władzy, bogactwa, pieniędzy, kupiectwa, mądrości, praw i sądów.
Symbol: mitrylowa księga z brylantem na okładce (ew. sama księga)
Rasy: każda z wyjątkiem elfów
Charakter: każdy nie chaotyczny
Profesje: każda poza łowcą, barbarzyńcą, paladynem, druidem i półbogiem



BOGOWIE PRAWORZĄDNI-ZLI

Ich największa moc objawia się w trzecim miesiącu roku (kosar-ran).

KATAN
Bóg złych królestw i złych praw.
Symbol: zwinięta pięść na czole
Rasy: ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki
Charakter: pr.ntr., pr.zły, ntr.zły
Profesje: każda poza barbarzyńcą, paladynem, złodziejem, druidem, półbogiem i alchemikiem

SET

Bóg sił zła i ciemności; władca potęg i stworów zła; opiekun gorliwych szerzycieli zła.
Symbol: wąż szykujący się do ataku (najczęściej kobra)
Rasy: każda
Charaktery: każdy zły i neutralny
Profesje: każda poza paladynem

BOGOWIE NEUTRALNI-DOBRZY

Ich największa moc objawia się w czwartym miesiącu roku (gabse- ran).

GRAAM

Bóg życiodajnej energii; opiekun prawa do wiecznego życia, wskrzeszeń, uzdrowień i leczenia.
Symbol: srebrny kielich, a dla krasnoludów, gnomów, hobbitów i reptillionów biała pięść
Rasy: każda
Charaktery: każdy
Profesje: każda

ARIANNA

Bogini miłości, obfitości, płodności, dobroci, piękna, sztuki, doskonałości; opiekunka roślin i zwierząt.
Symbol: złoty kwiat
Rasy: ludzie, półelfy, elfy, hobbici
Charaktery: każdy dobry lub neutralny
Profesje: wojownik, łowca, gwardzista, rycerz, paladyn, złodziej, kupiec, kapłan, druid, mag, iluzjonista
Ulubiona ofiara: przyczynienie się do rozmnożenia jakiegoś gatunku.
Specjalne cechy i umiejętności:

★ Postać jest niewidzialna i niewyczuwalna (węchem) dla zwierząt (pod warunkiem, że ich nie atakuje).
★ Raz w roku na każde 50 pkt. Wiary postać jest w stanie użyć w stosunku do nasienia dowolnej rośliny lub nienarodzonego dziecka każdej nie-złej istoty specjalnego błogosławieństwa, zwanego błogosławieństwem obfitości. Spowoduje ono, że roślina, która wyrośnie z nasiona będzie wyjątkowo dorodna (np. zboże da dwukrotnie większe plony), zaś dziecko (a w konsekwencji oczywiście i dorosły osobnik) będzie obdarzone wyjątkową siłą, sprawnością, bystrością umysłu, itp. - np. przy losowaniu współczynników takiej istoty można rzucać kością 2 razy i wybierać lepszy rezultat.
★ Raz dziennie na każde 50 pkt. Wiary postać może za pomocą kilku wypowiedzianych słów zmienić na bardzo pozytywne (przyjacielskie) nastawienie każdej istoty, która nie odparła tego rodzaju sugestii (odporność nr 2, zmniejszona o 10 pkt. na każde 50 pkt. Wiary postaci).
★ Tworząc lub naprawiając dowolny przedmiot, który nie jest przeznaczony do wyrządzania krzywdy (może być to rzecz codziennego użytku, dzieło sztuki, a nawet artefakt magiczny) postać ma dwukrotnie większą szansę na pozytywny efekt swej pracy.

BOGOWIE NEUTRALNI-NEUTRALNI

Ich największa moc objawia się w piątym miesiącu roku (s-gun-ran).

SHARAMI

Bogini żywiołów powietrza i ognia.
Symbol: jęzor ognia
Rasy: ludzie, półelfy, elfy, półorki
Charaktery: każdy nie-praworządny
Profesje: wojownik, łowca, barbarzyńca, złodziej, zabójca, kupiec, kapłan, druid, astrolog, mag, alchemik

GOTAM-GOR

Bóg ziemi, minerałów, meteorów, gwiazd, żywotności; strażnik trwałości i spójności materii, bogactw natury i równowagi w przyrodzie.
Symbol: kamień (kryształ dla gnomów; góra dla krasnoludów).
Rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki, krasnoludy, gnomy, reptillion
Charaktery: każdy
Profesje: każda z wyjątkiem zabójcy, czarnoksiężnika i iluzjonisty

BOGOWIE NEUTRALNI-ZLI

Ich największa moc objawia się w szóstym miesiącu roku (bgmaa-ran).

BELL

Bóg rabunku, oszustwa, kradzieży; opiekun złodziei i kupców.
Symbol: skrzyżowane sztylety
Rasy: każda
Charaktery: każdy nie-praworządny
Profesje: wojownik, łowca, barbarzyńca, złodziej, zabójca, kupiec, kapłan, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik

MORGHLITH

Bóg umarłych, śmierci, martwiaków; władca umarłych dusz i strachu.
Symbol: czaszka
Rasy: każda
Charaktery: każdy
Profesje: każda

BOGOWIE CHAOTYCZNI-DOBRZY

Ich największa moc objawia się w siódmym miesiącu roku (kepon-ran).

KAS-HANDIL

Bóg szczęścia, hazardu, cudów, natchnienia, poezji i ciekawości.
Symbol: złota kula
Rasy: każda
Charaktery: każdy
Profesje: każda

PIAN

Bóg przyjemności, seksu, pijaństwa, dowcipu, opiekun niewiernych małżonków, ladacznic i szalonych.
Symbol: kielich
Rasy: każda
Charaktery: każdy nie-praworządny
Profesje: wojownik, łowca, barbarzyńca, złodziej, zabójca, kupiec, kapłan, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik
Ulubiona ofiara: suta libacja na cześć Piana z obowiązkową obecnością minimum jednego jego kapłana
Specjalne cechy i umiejętności:

★ Raz w roku na każde 50 pkt. Wiary postać może wpaść w błogostan - totalne, radosne rozleniwienie. Przez k10 dni + 1 dzień/10 pkt. Wiary nie musi nic jeść ani pić, nie odczuwając żadnych tego konsekwencji. Jakiekolwiek aktywne działanie (np. podróż, walka) natychmiast przerywa ten stan.
★ Raz dziennie na każde 50 pkt. Wiary postać może natychmiast i całkowicie wytrzeźwieć lub przeciwnie - znaleźć się w stanie upojenia alkoholowego bez potrzeby spożywania odpowiednich napojów.
★ Raz dziennie postać może użyć w stosunku do osoby, należącej do przeciwnej płci odmiany oczarowywania, dzięki której % rzut, sprawdzający reakcję tej osoby jest zmniejszany o 10 pkt./50 pkt. Wiary postaci (np. przy 110 pkt. Wiary wyrzucenie 24 oczek oznacza wynik o 20 mniejszy, a więc reakcję bardzo pozytywną).
★ W momencie, w której postać zaczyna zachowywać się jak szalona (w ocenie MG), bez względu na to czy rzeczywiście zwariowała czy tylko udaje, zyskuje boską ochronę. Objawia się ona w dwojaki sposób - po pierwsze przeciwnik, który nie wykona udanego % rzutu na swoją odporność na zaklęcia (odp. nr 3) ma tylko połowę rzeczywistej szansy trafienia (RTR) tej postaci oraz, po drugie, wszystkie obrażenia, odniesione przez chronioną postać zmniejszane są do połowy.

BOGOWIE CHAOTYCZNI-NEUTRALNI

Ich największa moc objawia się w ósmym miesiącu roku (bakis-ran).

BORGON CIEMNY (z żoną ARANTĄ)

Bóg zapomnienia, czasu i iluzji, opiekun wszelkich dziwactw. Jego żona to bogini zmienności, iluzji, oczarowań, widziadeł, snów i zwodniczego piękna.
Symbol: klepsydra.
Rasy: każda
Charaktery: każdy
Profesje: każda

GOTHMED

Bóg kataklizmów, burz, sztormów i żywiołu wody.
Symbol: linie symbolizujące pęknięcia, rysy
Rasy: każda z wyjątkiem hobbitów
Charaktery: każdy
Profesje: każda

BOGOWIE CHAOTYCZNI-ŹLI

Ich największa moc objawia się w dziewiątym miesiącu roku (Shnyk-ran).

HASAR-GRUN (Chaos)

Bóg zniszczenia, chaosu i negatywnej energii zawartej w chaosie; władca stworów chaosu.
Symbol: czarna plama symbolizująca pustkę
Rasy: ludzie, półelfy, półorki, krasnoludy
Charaktery: pr.ntr., pr.zły, ntr.ntr., ntr.zły, cht.ntr., cht.zły
Profesje: każda z wyjątkiem paladyna i druida

NATA-KRANTA (występuje jako siostry syjamskie)

Bogini obłędu, zdrady, szaleństwa, chaosu i jego magii; opiekunka wynaturzeń, okropieństw i strachu.
Symbol: dwie czaszki obok siebie
Rasy: każda z wyjątkiem krasnoludów i reptillionów
Charaktery: pr.zły, ntr.zły, cht.ntr., cht.zły
Profesje: każda z wyjątkiem paladyna, kupca i druida

W ostatnim, dziesiątym miesiącu moc znanych bogów prawie nie sięga Orchii (w praktyce oznacza to zmniejszenie Zauważenia o 10 pkt.). Z tego też powodu jest on nazywany miesiącem świątecznym (kart-ran), miesiącem pojednania lub czasami miesiącem zapomnianych (fałszywych) bogów. Regułą jest, że na ten miesiąc zawieszone zostają wszelkie działania wojenne na większą skalę, zaś drobniejsze potyczki, aczkolwiek zdarzają się, są również znacznie rzadsze i mniej intensywne.

WALKA - MECHANIZM I WSPÓŁCZYNNIKI

Walka jest jednym z nieodłącznych i najciekawszych elementów każdej gry fabularnej. Nie powinna być jej elementem podstawowym, chociaż czasem bezpośrednie starcie z wrogiem, odwołanie się do "racji miecza" potrafi znakomicie uprościć

nawet najbardziej skomplikowane problemy. Poza tym "nic tak nie ożywia gry jak kilka trupów".

"Kryształy czasu", podobnie jak wszystkie gry fabularne, starają się nadać walce jak najbardziej "realistyczny" charakter. Stąd spora ilość wszelakich współczynników, które należy uwzględniać przez rozstrzyganiu kto kogo trafił i w jaki sposób. Jednak gry fabularne właśnie na tym polegają, a owe współczynniki pozwalają określać, a przez to "czuć" prawdziwą siłę prowadzonej poprzez świat gry postaci.

BIEGŁOSCI W BRONIACH

Biegłość jest to podstawowy współczynnik określający umiejętność posługiwania się określonym rodzajem broni. Dokładniej - stanowi ona procent wykorzystania skuteczności raniącej broni i podstawową szansę trafienia przeciwnika. Odnosi się zawsze do konkretnej grupy broni, przy czym przez grupę broni rozumiemy bronie o bardzo zbliżonej technice walki, tak więc np. posiadanie biegłości w sztyletach umożliwia posługiwanie się w identycznym stopniu dagą, puginałem i sztyletem płomiennym. Podział na grupy można znaleźć w tabelach, zawierających opisy broni.

Biegłość można uzyskać tylko w tych rodzajach broni, które są dostępne dla danej profesji i tylko wtedy, gdy nie został przekroczony limit liczby biegłości, które postać może osiągnąć - jest on zależny od profesji postaci i jej poziomu doświadczenia (patrz tabela BIEGŁOSCI).

Procedura losowania biegłości:

1. Postać musi wybrać i kupić broń, w której zamierza się szkolić, a następnie znaleźć nauczyciela - mistrza we władaniu wybraną bronią.
2. Szkolenie w jednej grupie broni trwa 10 dni (tydzień), zwykle kosztuje 10 szt. złota (cena może być inna, jeśli tak zdecyduje MG) i po jego zakończeniu postać otrzymuje dodatkowo 1 PD.
3. W wyniku szkolenia postać uzyskuje biegłość w posługiwaniu się wybraną grupą broni równą wynikowi rzutu k100, powiększonemu o modyfikatory związane z jej rasą i profesją (patrz tabela BIEGŁOSCI). W przypadku postaci, posiadających dwie profesje dodaje się wyższy modyfikator. Jeżeli wynik rzutu k100 był niższy od wartości minimalnej dla danej profesji, przyjmuje się, że rzuciło się wartość minimalną i do niej dodaje się modyfikatory, wynikające z rasy i profesji.

Tabela BIEGŁOSCI

PROFESJA	ILOSC STARTOWA	DODATKOWE BIEGŁOSCI	MODYFIK. PROF.	BIEGŁOSC MINIMALNA
Wojownik	6	1/2	+10	50
Łowca	6	1/2	+10	40
Gwardzista	6	1/2	+15	50
Barbarzyńca	6	1/2	+5	30
Rycerz	5	1/2	+15	50
Paladyn	5	1/2	+10	50
Czarny rycerz	5	1/2	+10	50
Złodziej	3	1/3	+ 5	30
Zabójca	4	1/3	+15	40
Kupiec	3	1/3	+ 5	30
Kapłan	3	1/3	+ 5	30
Druid	3	1/3	+ 5	30
Astrolog	2	1/4	+ 0	20
Półbóg	3	1/3	+ 5	30
Mag	2	1/4	+ 0	20
Czarnoksiężnik	3	1/3	+ 5	30
Iluzjonista	2	1/4	+ 0	20
Alchemik	1	1/5	+ 0	20

Uwaga 1: Zapis w rubryce DODATKOWE BIEGŁOSCI oznacza, że postać uzyskuje możliwość szkolenia jednej dodatkowej biegłości co "x" poziomów doświadczenia, np.: "1/3" - 1 dodatkowa biegłość co 3 POZ, a więc na poziomie 4, 7, 10, itd.

Uwaga 2: Liczby, określającej biegłość minimalną używa się jako biegłość w broni, w której postać nie przeszła szkolenia wg. opisanej wyżej procedury.

SPECJALIZACJA W BRONI

Po uzyskaniu biegłości w określonej broni oraz osiągnięciu przynajmniej 1 POZ w swojej profesji postać ma możliwość dalszego szkolenia, podnoszenia umiejętności posługiwania się wybraną bronią, czyli **specjalizowania się** w niej. Dzięki specjalizacji postać jest bardziej skuteczna w walce, zwiększa się jej szansa trafienia przeciwnika oraz ilość ataków podczas jednej rundy.

Stopnie specjalizacji należy zdobywać po kolei. Nikt nie może od razu stać się wielkim mistrzem - przedtem musi przejść po kolei wszystkie, wymienione niżej etapy umiejętności.

Dwukrotne identyczne szkolenie w tej samej broni nic nie daje. Kolejne stopnie specjalizacji zdobywa się, pobierając nauki u nauczycieli o coraz wyższych umiejętnościach, coraz wyżej się

ceniących, coraz trudniejszych do znalezienia i wymagających poświęcenia nauce coraz dłuższego okresu czasu. Generalną zasadą jest, że szkolenie należy odbywać u nauczyciela, posiadającego umiejętności odpowiadające przynajmniej temu stopniowi specjalizacji, który chce się osiągnąć, a więc np. ktoś powójnie biegły musi się uczyć od specjalisty, a podwójny specjalista od mistrza.

Szansa znalezienia takiego nauczyciela zależy od ilości spotkanych osób. Mistrz Gry ustala z iloma osobami postać jest w stanie się spotkać i rozmawiać podczas każdej godziny, dnia czy tygodnia, poświęconych poszukiwaniom.

STOPNIE SPECJALIZACJI

1. PODWOJNIE BIEGŁY: Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każdą spotkaną osobę. Szkolenie trwa 10 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 10 szt. złota + 5 szt. złota na utrzymanie (nocleg i wyżywienie) siebie i nauczyciela. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze na szkolenia) biegłość. Dzięki szkoleniu postać zyskuje 5 PD, a biegłość w wybranej grupie broni podnosi się o 5 pkt. Jeżeli szkolenie dotyczyło broni jednoręcznych lekkich, postać zyskuje jeden dodatkowy atak w ciągu rundy (o ile pozwoli na to jej SZ).
2. SPECJALISTA: Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 10 spotkanych osób. Szkolenie trwa 40 dni i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota na utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie jedną wolną biegłość. Dzięki szkoleniu postać zyskuje 10 PD, a biegłość w wybranej grupie broni podnosi się o 10 pkt. Jeżeli szkolenie dotyczyło broni jednoręcznych lekkich lub jednoręcznych, postać zyskuje jeden dodatkowy atak w ciągu rundy (o ile pozwoli na to jej SZ).
3. PODWOJNY SPECJALISTA: Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 100 spotkanych osób. Szkolenie trwa 180 dni i kosztuje minimum 500 szt. złota + 100 szt. złota na utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie dwie wolne biegłości. Dzięki szkoleniu postać zyskuje 25 PD, a biegłość w wybranej grupie broni podnosi się o 15 pkt. Jeżeli szkolenie dotyczyło broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych lub półtoraręcznych, postać zyskuje jeden dodatkowy

atak w ciągu rundy (o ile pozwoli na to jej SZ). Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości, by ukończyć tak długo trwające szkolenie.

4. MISTRZ: Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 1000 spotkanych osób. Szkolenie trwa 360 dni i kosztuje minimum 2000 szt. złota + 500 szt. złota na utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie dwie wolne biegłości. Dzięki szkoleniu postać zyskuje 100 PD, a biegłość w wybranej grupie broni podnosi się o 20 pkt. Jeżeli szkolenie dotyczyło broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, postać zyskuje jeden dodatkowy atak w ciągu rundy (o ile pozwoli na to jej SZ). Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości, by ukończyć tak długo trwające szkolenie.
5. WIELKI MISTRZ: Tak wysokich umiejętności w posługiwaniu się wybraną bronią postać nie może nauczyć się od żadnego śmiertelnika - otrzymuje je w akcie łaski od swego boga w zamian za wyjątkowe dla niego zasługi (np. wypełnienie niezwykle ryzykownej misji). Postać musi poświęcić jedną wolną biegłość i zyskuje 500 PD, a biegłość w wybranej grupie broni podnosi się o 25 pkt. Jeżeli wybrana broń należy do kategorii broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, postać zyskuje jeden dodatkowy atak w ciągu rundy (o ile pozwoli na to jej SZ).

INE SZKOLENIA W BRONI

Poniższe szkolenia, również podnoszące efektywność w posługiwaniu się bronią, można odbywać obok lub zamiast szkoleń specjalizacyjnych.

★ OBURĘCZNOSC: Warunkiem odbycia tego szkolenia jest posiadanie przynajmniej biegłości w wybranej broni. Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 10 spotkanych osób. Szkolenie trwa 40 dni i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota na utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie jedną wolną biegłość. W jego wyniku nie wzrasta biegłość w wybranej broni, jednak pozwala ono wykorzystywać w czasie walki lewą rękę równie efektywnie, jak prawą np. walcząc dwoma broniami naraz, a także daje dodatkowe 10 PD. Efekty oburęczności w stosunku do różnych rodzajów broni:

- broń jednoręczna lekka: obie ręce są równie sprawne; postać może walczyć dwiema należącymi do tej grupy broniami jednocześnie, podwajając ilość ataków w rundzie;
- broń jednoręczna: postać w czasie walki może trzymać broń w prawej lub w lewej ręce - nie może walczyć dwoma broniami jednoręcznymi naraz; jednoczesne używanie dwóch broni jest dopuszczalne pod warunkiem, że druga broń należy do broni jednoręcznych lekkich - postać może wykonać w czasie rundy jeden atak tą bronią (oczywiście oprócz normalnej ilości ataków bronią jednoręczną);
- broń półtoraręczna: postać może używać jej jak broni jednoręcznej - w tym sensie, iż lewa ręka pozostaje wolna i może trzymać tarczę (ale nie drugą broń);
- broń dwuręczna: w przypadku tej broni oburęczność nie ma praktycznego znaczenia.

★ PODWOJNA OBURĘCZNOSC: Tę wyjątkową umiejętność postać może otrzymać wyłącznie jako dar od swego boga w zamian za szczególne dla niego zasługi. Podobnie jak w przypadku zwykłej oburęczności należy na nią poświęcić jedną wolną biegłość. Postać uzyskuje 250 PD oraz następujące umiejętności w poszczególnych rodzajach broni:

- broń jednoręczna lekka: umożliwia podwojenie ilości ataków w ciągu rundy (oczywiście o ile pozwala na to SZ postaci);
- broń jednoręczna: postać może walczyć dwiema należącymi do tej grupy broniami jednocześnie, podwajając ilość ataków w rundzie;
- broń półtoraręczna: postać może jej używać jak broni jednoręcznej; dopuszczalne jest jednoczesne używanie dwóch broni, jednak pod warunkiem, że druga broń należy do jednoręcznych lekkich - postać może wykonać w czasie rundy jeden atak tą bronią;
- broń dwuręczna: postać może używać jej jak broni jednoręcznej w tym sensie, iż lewa ręka pozostaje wolna i może trzymać tarczę (ale nie drugą broń); dopuszczalne są inne, zależne od MG ustalenia.

★ TARCZOWNIK: Jest to szkolenie, pozwalające w maksymalny sposób wykorzystać możliwości, płynące z używania tarczy. Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 20 spotkanych osób. Szkolenie trwa 100 dni i kosztuje minimum 250 szt. złota + 50 szt. złota na utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy,

gdy poświęci się na nie dwie wolne biegłości. Po ukończeniu szkolenia postać zyskuje 10 PD oraz następujące umiejętności:

- zastawianie się tarczą, zwiększające dwa razy jej obronę (np. z 25 pkt. na 50 pkt.) kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków;
- lepsze poznanie technik posługiwania się tarczą pozwala o jeden stopień zmniejszyć związane z nią ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ);
- atakowanie tarczą raz w rundzie kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią; taki atak może być przeprowadzony ostrymi brzegami tarczy (traktowany jak tnący), osadzonym w tarczy szpikulcem (kłuty) lub przez uderzenie metalową powierzchnią tarczy (obuchowy). Szansę trafienia oblicza się na podstawie minimalnej biegłości danej profesji, zwiększonej o 25 oraz o modyfikatory, wynikające z profesji, SF i ZR. Obrażenia, które można zadać atakując tarczą zależą ściśle od jej konstrukcji oraz MG i wahają się w granicach 10-75 (bez dodatkowych modyfikacji z biegłości, SF i rzutu k50) Uwaga: Opóźnienie uderzenia tarczą wynosi 1 segment + 1 na każde ograniczenie ZR lub SZ (a więc np. atak tarczą ograniczającą ZR do 1/2 i SZ do 1/3 ma opóźnienie 1+2+3=6 segmentów).
- atakowanie tarczą, mające na celu wytrącenie przeciwnika z równowagi. Można je wykonać raz w rundzie kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią. Szansę trafienia oraz opóźnienie oblicza się identycznie jak w przypadku normalnego ataku. Trafiony przeciwnik musi wykonać % rzut na aktualną ZR, przy czym rzut nieudany powoduje utratę równowagi (MG ocenia jaki to ma wpływ na jego aktualną sytuację - może zarządać kolejnego rzutu na aktualną ZR, żeby ustalić czy trafiony utrzymał się na nogach).

Uwaga: Możliwe jest łączenie obu powyższych ataków tarczą tzn. jednoczesne zadawanie ran i wytrącanie z równowagi, jednak taki atak może być przeprowadzony tylko raz na 2 rundy.

SZANSA TRAFIENIA I OBRONA

W grach fabularnych walka polega zwykle na porównywaniu wyników rzutu kostką z charakterystycznymi dla walczących postaci, ujętymi w liczby współczynnikami, określającymi ich sprawność w walce, szybkość, skuteczność, itp. W "Kryształach Czasu" podstawowymi współczynnikami decydującymi o przebiegu i rezultacie walki są: szansa trafienia przeciwnika i zadawane mu obrażenia (rany).

Szansę trafienia (TR) uzyskujemy sumując osiągniętą przez postać biegłość w używanej broni oraz premie, wynikające z SF i ZR (po 1/10 części tych współczynników). Tak obliczona szansa określa % możliwość trafienia nieopancerzonego, niczym nie bronionego i poruszającego się powoli celu. Nieczęsto jednak postać będzie miała do czynienia z przeciwnikiem pasywnym, nagim i nieruchawym. Pojawia się więc konieczność wprowadzenia współczynnika modyfikującego TR, a będącego odzwierciedleniem tego wszystkiego, co przeciwnik zrobił bądź robi, żeby nie dać się zabić. Współczynnik ten nosi nazwę **obrona (OB)** i jest sumą następujących czynników:

- ► wartości obronnej noszonej zbroi;
- ► wartości obronnej używanej tarczy;
- ► wartości obronnej broni (liczona jest tylko wtedy, gdy postać aktywnie tej broni używa, tzn. walczy nią, zadaje i paruje ciosy - zależy od rodzaju broni i osiągniętej w niej biegłości - patrz niżej);
- ► premii, zależnej od aktualnej ZR - ujemnej (równej ZR-30), jeśli ZR jest niższa od 30 lub dodatniej (równej ZR-50), jeśli ZR jest wyższa od 50;
- ► aktywnej magii;
- ► innych okoliczności (patrz niżej).

Dopiero gdy od szansy trafienia (TR), posiadanej przez postać atakującą odejmiemy obronę (OB) postaci, która się broni uzyskamy **rzeczywistą szansę trafienia (RTR)**, a więc % możliwość, porównywaną z wynikiem rzutu k100 - rzut udany to taki, którego wynik jest niższy od współczynnika RTR lub mu równy. Wynik rzutu k100 w granicach od 1 do 5 oczek **zawsze oznacza udane trafienie**, bez względu na RTR i odwrotnie - wynik k100 w granicach 96 do 100 oczek **zawsze jest chybieniem celu**.

Zarówno OB, jak i TR mogą ulegać zmianom pod wpływem czynników i okoliczności, które nie są zależne od postaci, jej sprawności czy ubioru. Takie zmiany wpływają oczywiście na rzeczywistą szansę trafienia. Oto niektóre z tych okoliczności:

★ OB postaci, atakowanej przez więcej niż jednego przeciwnika zmniejszana jest (m.in. z powodu dekoncentracji) o 5 pkt. na każdego przeciwnika powyżej jednego (np. OB postaci, atakowanej przez 3 przeciwników zmniejszana jest o 10 pkt., przez 4 - o 15 pkt., itd.).

★ Przy obliczaniu OB postaci unieruchomionej, obezwładnionej, zaskoczonej, atakowanej od tyłu, itp. uwzględnia się tylko wartość obronną zbroi (ew. także magii ochronnej), zaś jej ZR uważa się za równą 0 (a więc przeciwnik ma dodatkowy bonus + 30 pkt. do TR).

★ Postać leżącą traktuje się jak unieruchomioną, z tym, że ma ona prawo uwzględnić wartość obronną broni jednoręcznej lekkiej i/lub tarczy (jeśli takowych używa).

★ Postać walcząca w półmroku ma UM, TR i OB zmniejszone o 10 pkt., chyba że posługuje się infrawizją lub posiada zdolność widzenia w półmroku.

★ Postać, posługująca się w walce tylko węchem i/lub słuchem (a więc ślepa lub walcząca w całkowitych ciemnościach) ma TR zmniejszoną do połowy.

★ Posiadanie przewagi wysokości (atak z konia, muru, dachu, itp.) zwiększa TR o 10 pkt.

★ OB i/lub TR mogą być modyfikowane przez magiczną broń, profesjonalne zdolności żołnierskie i rycerskie oraz przez czary (szczególnie kleryczne).

★ Postać śpiąca, nieprzytomna, unieruchomiona, itp. może być trafiona automatycznie, bez konieczności wykonywania rzutu na RTR. Atak na taką postać posiada opóźnienie równe 10 sg., a trafienie od razu uważane jest za krytyczne.

OBRAŻENIA

Udane trafienie przeciwnika podczas walki niemal zawsze wiąże się z jego zranieniem, z zadaniem mu obrażeń fizycznych. Podobnie jak niemal wszystko w grze, również te obrażenia muszą być wymierne, mieć swój wyraz liczbowy. Mówiąc wię o zadanych obrażeniach, zawsze będziemy musieli podać ko kretną, wyliczoną według ścisłych reguł liczbę, określającą ich wielkość (obrażenia równe 50 pkt., obrażenia = 103 pkt., obrażenia = 15, itp.).

Wielkość zadawanych obrażeń zależy od:

1. SKUTECZNOSCI używanej broni - jest to jeden z charakteryzujących każdą broń współczynników i można go znaleźć w tabelach RODZAJE BRONI. Skuteczność ta podawana jest jako obrażenia (rany) kłute, tnące lub obuchowe, zależnie od rodzaju broni lub od sposobu, w jaki przeprowadzany jest atak. Obrażenia kłute zadają bronie, które są przeznaczone do przebijania, a także wszelkie kolce, rogi, kły i zęby, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. rany szarpane) ostatnie słowo należy do MG. Obrażenia tnące zadają bronie, które są przeznaczone do przecinania. Do nich także można zaliczyć wszelkie gilotyny (np. w pułapkach), ostre krawędzie czy pazury, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. bardzo tępe ostrze) ostatnie słowo należy do MG. Obrażenia obuchowe zadają bronie, które są przeznaczone do uderzania w miarę płaską, nie zaostrzoną powierzchnią. Do nich także zaliczane są spadające kawałki muru (skał), uderzenia pięścią, otwartą łapą, a nawet rozbicie butelki na głowie. W przypadkach specyficznych (np. uderzenie krawędzią) ostatnie sło należy do MG.

BIEGŁOSCI atakującego w używanej broni - wielkość tego współczynnika stanowi procent, przez który powinna być mnożona skuteczność broni. Powinna być, ale nie jest, gdyż byłoby to przesadnie skomplikowane - przyjęto więc pewne wielkości średnie i dopiero one stanowią liczby, przez które mnożona jest skuteczność broni. Tych liczb używa się również przy obliczaniu wartości obronnej używanej broni. I tak Biegłość w granicach:

01-25: oznacza 1/4 skuteczności i wartości obronnej broni;
26-75: oznacza 1/2 skuteczności i wartości obronnej broni;
76-125: oznacza standardową skuteczność i wartość obronną;
126-175: oznacza 1,5 raza większą skuteczność i wartość obronną broni;
176-225: oznacza 2 razy większą skuteczność i wartość obronną broni;
226-275: oznacza 2,5 raza większą skuteczność i wartość obronną broni;
276-325: oznacza 3 razy większą skuteczność i wartość obronną broni;
i tak dalej...

3. SIŁY FIZYCZNEJ atakującego - zadane obrażenia zwiększane są o 1/4 jej część.
4. CZYNNIKA LOSOWEGO (+/−k50) - określany jest on rzutem k100, w którym 50 stanowi punkt zerowy, a więc np. wynik 36 oczek to zmniejszenie zadanych obrażeń o 14 pkt. (50-36=14), a wynik 93 oczka oznacza ich powiększenie o 43 pkt. (93-50=43).
5. Innych dodatkowych czynników - na zmianę wielkości zadanych obrażeń może wpływać aktywna magia, magiczna broń, przebyte szkolenia, metoda zadawania ciosu, itp. Szczegóły na ten temat można znaleźć w opisach tych czynników.

Przykład:

Ork o Sile Fizycznej równej 140 walczy mieczem typowym (skuteczność tnąca = 120 lub kłuta = 100), w którym posiada biegłość wynoszącą 130 pkt. Jeżeli trafi przeciwnika, zada mu obrażenia równe 215 +/−k50 pkt. w przypadku ataku tnącego lub 185 +/−k50 pkt. w przypadku ataku kłutego.

Obliczane jest to w następujący sposób:

120(skut. tnąca broni) ★ **1.5**(biegłość=130) + **35**(1/4SF) = **215** lub

100(skut. kłuta broni) ★ **1.5**(biegłość=130) + **35**(1/4SF) = **185**.

Suma wymienionych wyżej pięciu punktów określa wielkość obrażeń *zadanych* przez atakującego. Obrażenia rzeczywiście *odniesione* przez przeciwnika, tzn. te, które są odejmowane od jego ŻYW są zwykle mniejsze. O różnicy stanowi używana przez zaatakowanego zbroja (i/lub jego gruba skóra), która część obrażeń przejmuje na siebie. Ta przejmowana ilość obrażeń jest charakterystycznym dla każdej zbroi współczynnikiem, który nosi nazwę **wyparowania (WYP)**.

MECHANIZM WALKI

Walka rozgrywana jest w **rundach**. Jest to podstawowy czynnik, porządkujący walkę, dzielący ją na sekwencje ściśle określonych czynności - ataków, obrony, ruchów, rzucania czarów, manipulowania przedmiotami, itd.

Każda runda walki musi się składać z następujących etapów, rozgrywanych dokładnie w takiej kolejności w jakiej zostały tu podane:

1. Sprawdzenie zaskoczenia - punkt ten znajduje zastosowanie właściwie tylko podczas pierwszej rundy walki i to tylko wtedy, gdy sytuacja wskazuje na to, iż któraś ze stron mogła zostać zaskoczona. W czasie następnych rund można ten etap pominąć, chyba że zaistnieją jakieś nowe okoliczności.
2. Planowanie działań poszczególnych postaci - na początku każdej kolejnej rundy gracze powinni dokładnie określić co ich postacie będą w trakcie tej rundy robiły. Takie określenie może być wariantowe, uzależniające podjęcie jakiegoś działania od sytuacji ("Jeżeli ta mysz mnie zaatakuje, to ucieknę w stronę najbliższego wyjścia, a jeśli nie - zostanę tu gdzie jestem i będę robił groźną minę."), jednak po rozpoczęciu rundy gracz nie może zmienić podjętych decyzji, a jego postać (oczywiście o ile to możliwe) musi działać tak, jak to wcześniej zadeklarował.

3. Ustalenie kolejności, w jakiej poszczególne postacie będą działać - patrz niżej.
4. Wykonanie planowanych działań, ustalenie i wprowadzenie w życie ich rezultatów - patrz niżej. Jeżeli walczące postacie mają Szybkość, która pozwala im na dalsze działania w tej rundzie - powrót do punktu 3.
5. Koniec rundy - powrót do punktu 2. lub, jeśli istnieje taka potrzeba, do punktu 1.

SPRAWDZANIE ZASKOCZENIA

W chwili rozpoczęcia walki może dojść do sytuacji, gdy jedna ze stron (rzadziej obie) może być zdezorientowana przebiegiem wypadków. Postać, która nie wykona w tym momencie udanego % rzutu na refleks (czyli aktualną Szybkość) jest **zaskoczona.** Podczas rundy, w której nastąpiło zaskoczenie nie jest ona w stanie nic zrobić, gdyż dopiero na jej końcu zaczyna zdawać sobie sprawę z tego, co się dzieje. Jeżeli zostanie podczas tej rundy zaatakowana, jej OB obliczana jest bez uwzględnienia ZR, zaś wartość obronna jej zbroi zmniejszana jest o 30.

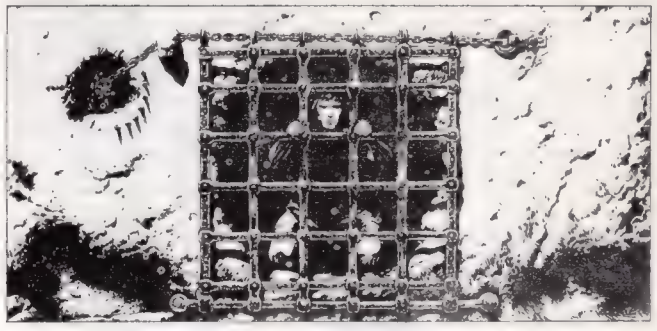
W przypadku, gdy istota atakująca była ukryta (zasadzka, skutecznie skryła się w cieniu), niewidoczna (z powodu niewidzialności, mimikry, itp.) lub zaatakowała znienacka (nagle wpadła do komnaty, zeskoczyła z drzewa, zaatakowała mimo rozejmu, itp.) szansa zaskoczenia jest dwukrotnie większa (a więc należy wykonać % rzut na połowę aktualnej SZ).

Za automatycznie zaskoczoną (bez możliwości wykonania rzutu obronnego) uznaje się postać wtedy, gdy została zaatakowana we śnie lub znienacka przez osobę, którą uważała za przyjaciela.

USTALENIE KOLEJNOSCI DZIAŁAŃ

Precyzyjne ustalenie w jakiej kolejności po rozpoczęciu rundy postacie będą podejmować działania ma bardzo istotne, często rozstrzygające znaczenie dla przebiegu i rezultatu walki. Podstawowym czynnikiem, decydującym o tej kolejności jest Szybkość postaci. Rodzaj wykonywanej czynności decyduje o tym, czy bierzemy pod uwagę SZ naturalną czy też zmodyfikowaną przez noszoną zbroję, czyli SZ aktualną. **Naturalna SZ wykorzystywana jest tylko przy wykonywaniu ataku za pomocą broni, w wypadku wszystkich innych czynności pod uwagę brana jest SZ aktualna.**

Szybkość decyduje nie tylko o tym, kto pierwszy podejmie akcję, ale również wpływa na ilość i rodzaj czynności, możliwych do wykonania podczas jednej rundy. Dzieje się tak dlatego, że podczas walki jednostkami, za pomocą których określany jest czas wykonywania każdej czynności nie są sekundy czy minuty, ale punkty Szybkości - np. na wyjęcie butelki z plecaka postać nie zużyje 5, 20 czy 43 sekund, ale 10 **segmentów** czyli 100 pkt. SZ (1 sg = 10 pkt. SZ), zmniejszając tym samym o te właśnie 100 pkt. Szybkość, z jaką będzie mogła rozpocząć następne działania. Punkty Szybkości, używane w ten sposób nazywane są **momentami**, czyli **każda postać ma do dyspocji w czasie rundy tyle momentów, ile wynosi jej Szybkość**. Ponieważ podczas rundy walki każda postać ma prawo wykorzystać swoją Szybkość w całości, całkowicie ją "zużyć", więc postacie, u których ten współczynnik jest bardzo wysoki będą mogły zrobić znacznie więcej niż te o Szybkości niskiej czy przeciętnej.



Liczony w segmentach czas trwania każdej czynności określany jest terminem **opóźnienie**. Poniżej wymienione są opóźnienia niektórych typowych czynności:

★ krzyk - 1 sg
★ wypowiedzenie zdania (lub hasła-zaklęcia, itp.) - 2 sg
★ wyjęcie broni z pochwy - 1 sg
★ wyjęcie czegoś zza pasa lub z kieszeni - 2 sg
★ wyjęcie czegoś z torby - 3 sg
★ wyjęcie czegoś z plecaka - min. 10 sg
★ zdjęcie broni, przewieszonej przez plecy (np. łuku) - 2 sg
★ skrzesanie ognia (za pomocą hubki i krzesiwa) - 2+k10 sg
★ zapalenie pochodni lub latarni (od już rozpalonego ognia) - 2k10 sg
★ przesunięcie się o metr podczas walki - 2 sg
★ zadanie ciosu bronią trwa tyle, ile wynosi określone w tabeli opóźnienie tej broni
★ rzucenie czaru trwa tyle, ile wynosi opóźnienie, określające czas uaktywniania czaru.

Podczas każdej rundy walki jako **pierwsza rozpoczyna działanie postać o najwyższej Szybkości**, następna jest postać o SZ nieco mniejszej i tak dalej, według wielkości tego współczynnika. Mowa tu jest o *rozpoczęciu* działania, a nie jego zakończeniu, gdyż postacie mogą podejmować działania różnego typu, niekiedy posiadające zasadniczo różne opóźnienia.

Przykład:

Wojownik o SZ=145 postanawia na początku rundy wyjąć z plecaka ulubiony gwizdek (opóźnienie = 10 sg), zaś obok stoi jego przeciwnik, barbarzyńca o SZ = 110, który również wyjmuje, ale miecz z pochwy (opóźnienie = 1 sg). Gdy obaj zakończą podjęte czynności SZ wojownika będzie wynosiła 45 (145-100), zaś barbarzyńcy 100 (110-10). Ponieważ żaden z nich nie wykorzystał całej swojej SZ, więc obaj mogą jeszcze coś w tej rundzie zrobić, jednak tym razem jako pierwszy działa barbarzyńca. Wykorzystuje miecz we właściwy sposób, zadając potężne cięcie (opóźnienie miecza = 4 sg). Kończy cios przy SZ = 60 (100-40), czyli w dalszym ciągu jest szybszy od wojownika, który ciągle dłubie przy sprzączkach plecaka nawet nie wiedząc, że już nie żyje.

Przytoczmy jeszcze jeden przykład, tym razem bardziej skomplikowany i skupiający się na tym, co jest jądrem, sednem i kwintesencją każdej walki, czyli radosnej wymianie ciosów:

Ork (SZ 73), walczący szablą (opóźnienie = 3 sg) i goblin (SZ 60) z maczetą (opóźnienie 2 sg) atakują krasnoluda (SZ 55), uzbrojonego w topór (opóźnienie 4 sg). Ponieważ jest to pierwsza runda walki, każdy dobywa broni, a więc ork i goblin tracą po 1 sg, a krasnolud 2 sg (małe i średnie topory nosi się u pasa). Kolejność ataków jest więc następująca: pierwszy cios zadaje ork, ponieważ jego atak kończy się przy SZ = 33 (73-10-30). Następny w kolejności jest goblin, który swój cios kończy przy SZ = 30 (60-10-20). Ponieważ szabla i maczeta pozwalają wykonać 2 ataki w ciągu rundy, więc zarówno ork, jak i goblin mogą zadać następne ciosy - goblin zakończy swój przy SZ = 10 (60-10-20-20), zaś ork przy SZ = 3 (73-10-30-30). W tej rundzie krasnolud nie ma szansy atakować, gdyż łączne opóźnienie przekracza jego Szybkość (55-20-40). Ma on teraz prawo wyboru - może kontynuować atak, przenosząc go na następną rundę, albo go zaniechać i następną rundę rozpocząć standardowo.

W drugiej rundzie walki kolejność działań jest następująca (zakłada się, że krasnolud kontynuował atak): jako pierwszy zadaje cios krasnolud, ponieważ jest to kontynuacja z poprzedniej rundy i jego SZ w chwili zakończenia ataku wynosi 50, tzn. 55-5 (bo tyle SZ zabrakło mu do zadania ciosu w poprzedniej rundzie). Następny jest ork przy SZ = 43 (73-30), a potem goblin przy SZ = 40 (60-20) oraz (jego drugi atak) przy SZ = 20 (60-20-20). Następnie przy SZ = 13 (73-30-30) po raz drugi atakuje ork. Jako ostatni w tej rundzie uderza krasnolud przy SZ = 10 (55-5-40), gdyż jego topór również pozwala na 2 ataki/ rundę.

SPRAWDZANIE TRAFIENIA

Po zakończeniu ataku należy sprawdzić jego skuteczność, czyli ustalić czy przeciwnik został trafiony. Robi się to natychmiast po zadaniu ciosu, przed ew. dalszymi działaniami którejkolwiek z biorących udział w walce postaci.

Skuteczność ataku sprawdzana jest % rzutem na rzeczywistą szansę trafienia (RTR), którą ma atakująca postać. Wynik rzutu równy RTR lub niższy oznacza, że cios sięgnął celu, czyli przeciwnik został trafiony.

Sposób obliczenia RTR podany został w rozdziale SZANSA TRAFIENIA I OBRONA.

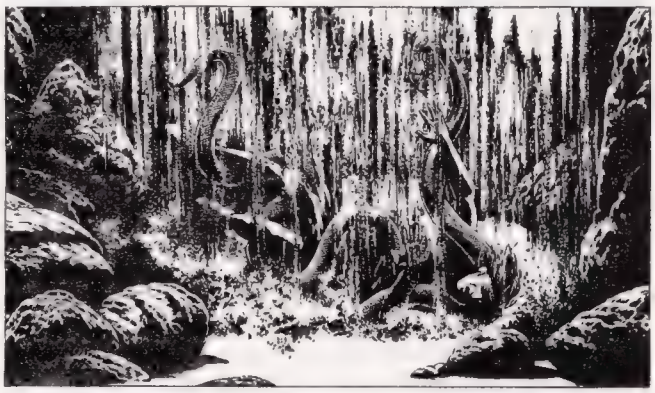
OBLICZANIE ZADANYCH OBRAŻEŃ

Sposób obliczania zadanych przeciwnikowi obrażeń opisany został dość dokładnie w rozdziale OBRAŻENIA. Tutaj więc ograniczymy się do wymienienia tych czynników, które mogą wpływać na wielkość odniesionych obrażeń, a nie zostały opisane gdzie indziej.

Modyfikacje czynnika losowego +/−k50:

★ Gdy skuteczność używanej broni przy standartowej biegłości (czyli równej 100) wynosi mniej niż 30 pkt., to rzut +/−k50 zmieniamy na rzut +/−k25 (tzn. wykonujemy rzut k100 i za każde 2 oczka powyżej 50 doliczamy 1 pkt. obrażeń, a za każde 2 oczka poniżej 51 odliczamy 1 pkt. obrażeń).

★ Jeżeli skuteczność używanej broni przy standartowej biegłości jest wyższa niż 200 pkt., to rzut +/−k50 zmieniamy na rzut +/−k100 (po rzuceniu k100 za każde 1 oczko powyżej 50 doliczamy 2 pkt. obrażeń, a poniżej 51 - odliczamy 2 pkt. obrażeń).



Inne modyfikacje:

★ w czasie walki pod wodą zadane obrażenia obliczane są z połowy skuteczności broni (nie dotyczy to istot wodnych);

★ podczas wyważania barkiem drzwi postać odnosi obażenia równe k50 pkt. (lub więcej, jeśli MG tak zdecyduje) zmniejszone o wyparowania obuchowe zbroi;

★ większość (decyduje MG) fizycznych obrażeń obuchowych, które nie spowodowały śmierci, trwałych okaleczeń lub zejścia do agonii jest jednorazowo redukowana do połowy po upływie 10k100 minut.

RUCH PODCZAS WALKI

Możliwość poruszania się podczas walki (pod pojęciami ruchu i poruszania się rozumiemy przemieszczanie się z jednego miejsca w drugie, a nie np. poruszenie ramieniem przy zadawaniu ciosu) uzależniona jest od rodzaju wykonywanego ruchu oraz od tego, czy postać wykonuje w tej samej rundzie jakieś inne czynności. I tak:

★ Postać, która poświęca całą rundę na wykonanie ruchu, nie robiąc w jej trakcie nic innego porusza się według normalnych zasad, opisanych w rozdziale RUCH I ZMĘCZENIE. Uwaga: Postać, poruszająca się z szybkością wyższą niż 50 metrów na rundę ma zwiększoną obronę o 1 pkt. za każdy 1 metr szybkości powyżej 50.

★ Jeżeli postać wykonuje w czasie rundy również inne czynności poza poruszaniem się (atakuje, rzuca czary, manipuluje przedmiotami, itp.), zużywa 20 pkt. akt. SZ (2 sg) na przebycie każdego metra.

POLE WALKI

Minimalnym obszarem, potrzebnym walczącej postaci do swobodnego działania jest **pole**, które oznacza kwadrat 2x2 metry. Dotyczy to oczywiście tylko istot, które swymi rozmiarami są zbliżone do człowieka. Te, które są znacznie większe, potrzebują dużo większej przestrzeni i odwrotnie - istoty bardzo małe mogą swobodnie działać na polu dwukrotnie (tylko!) mniejszym. Postać o rozmiarach zbliżonych do ludzkich musi mieć do dyspozycji przynajmniej 1 metr kwadratowy, żeby w ogóle móc cokolwiek zrobić.

Jeżeli postać nie posiada wystarczającej do swobodnego działania przestrzeni, np. z powodu tłoku, walki w wąskim korytarzu, itp., jego UM, TR oraz OB redukowane są do połowy. MG może nakazać podobne ograniczenia, jeżeli postacie znajdą się np. po kolana w wodzie, w wysokiej trawie czy na bardzo śliskiej nawierzchni.

PROFESJE

Kasta żołnierska

BARBARZYŃCA

Barbarzyńca to typ prymitywnego osiłka, nieustraszonego i nieugiętego, nienawidzącego wszelkich praw (z wyjątkiem zwyczajowych) i ograniczeń cywilizacyjnych. Jest niechętny magii i unika wszelkiego z nią kontaktu.

Charakter: Każdy niepraworządny (ntr.db., ntr.ntr., ntr.zły, cht.db., cht.ntr., cht.zły).

Rasy: Ludzie, półolbrzymy, półorki oraz półelfy, ale wśród tych ostatnich nieznane są przypadki awansu powyżej 10 POZ.

Kodeks postępowania: Barbarzyńcę obowiązują właściwie tylko dwa ograniczenia: pierwsze dotyczy podporządkowywania się jakimkolwiek obowiązującym prawom (nawet małżeństwo

traktują luźno), jak i obowiązkowej (zależnie od charakteru) współpracy z siłami, które dbają by cywilizacja się nie rozszerzała. Drugie ograniczenie dotyczy unikania magii (szczególnie czarodziejskiej) i jej siewców, czyli np. czarodziei i szafujących magią kleryków, aczkolwiek na krótko barbarzyńca jest w stanie z nimi się sprzymierzać, choć nigdy pod ich dowództwem.

Łączenie profesji: Barbarzyńca może być jednocześnie złodziejem, zabójcą, kapłanem i kupcem, a w wyjątkowych okolicznościach także druidem.

Używana broń: Każda, chociaż stronią od broni skomplikowanych, jak np. kusze i sieci, czy też nie pasujących do ich sposobu walki, jak np. kopie czy bicze, natomiast chętnie wybierają bronie dwuręczne. Uwaga: Barbarzyńca nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonych rodzajach broni.

Używane zbroje: Każda, ale nigdy nie używają zbroi ciężkich np. górnych, płaszczyznowych i płytowych, jeżeli mają do wyboru zbroje lżejsze. Także rzadko używają tarcz.

Używanie magii: Nigdy nie używają magii, wręcz nią gardzą, a szczególnie czystą magią czarodziei. Ich wrodzona niechęć do magii objawia się przez niewiarę w jej skuteczność, co w wielu okolicznościach daje im specjalną na nią odporność. Mogą jednak korzystać z magicznej broni, zbroi czy magii ochronnej.

Formacje: Najczęściej spotykani są w koczowniczych, półkoczowniczych i osiadłych hordach. Niekiedy samodzielnie oddalają się od plemienia, traktując to jaka szansę zdobycia skarbów, doświadczenia i sławy. Często przyłączają się do band, patroli czy grup awanturników.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1. Natarcie - zwiększenie TR o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem OB (poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony).
2. Powstrzymanie - zwiększenie OB o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem TR.
3. Młynek - dwukrotnie wolniejsze ataki podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również 2-krotnie bardziej narażające na trafienie krytyczne).
4. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ.
5. Roztrącenie - próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (% rzut na ich akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt. na POZ barbarzyńcy) i postać utrzymała równowagę (% rzut na akt. ZR).
6. Wysadzenie jeźdźca z siodła - dwukrotnie wolniejszy atak bronią 2-ręczną; sprawdzenie - udane TR, jeździec broni się rzutem na swą akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt./POZ barbarzyńcy.
7. Walka w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sypkim lub śliskim podłożem, itp.
8. Walka w tłoku - normalna walka bronią jednoręczną na pol[illegible] o powierzchni 2 m kwadratowych.
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni).
10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie 12 pkt. obrażeń po 8-godzinnym, wygodnym odpoczynku.

Kasta kleryczna

POŁBOG

Półbóg to postać wierząca, że kroczy drogą, która wiedzie do boskości, to kapłan, szerzący i kultywujący wiarę w siebie samego. Dysponuje potężną magią, jednak jako ten, który pcha się na panteon, jest w ogromnym stopniu narażony na gniew prawdziwych bogów.

Charakter: Każdy, zależny od etosu.

Rasy: Każda z wyjątkiem krasnoludów.

Kodeks postępowania: Półbóg musi dokonać wyboru swego etosu, poczynając od rodzaju swej boskości (może głosić, iż jest nowym bogiem, który zstąpił na ziemię lub że jest synem któregoś z istniejących już bogów, wreszcie, iż jest mesjaszem, głoszącym boskie przyjście). Najważniejszym celem każdego półboga jest zebranie jak największej liczby wyznawców i nie dopuszczenie do tego, by pamięć o nim kiedykolwiek wygasła, gdyż prawdziwy bóg popada w uśpienie, gdy umiera ostatni z jego wyznawców, a może zostać zabity, gdy zostanie zniszczona ostatnia o nim wzmianka (jednak tylko wtedy). Półbogowie nienawidzą innych religii i tępią każdego innego półboga lub kapłana, głoszącego inną wiarę. Jednak czasami, szczególnie na niskich poziomach doświadczenia, chętnie współpracują z kapłanami o niesprzecznych etosach. Uwaga: Każdy półbóg musi jak najszybciej (najpóźniej do 10 POZ) precyzyjnie określić wszystkie dogmaty swojej wiary, gdyż jeśli spełni kilka warunków (ustalonych przez MG np. pokona innego dużo silniejszego półboga, wyśle swego sobowtóra w niebiosa, itp.) może zyskać moc wpływania na tych swoich wyznawców, którzy po spełnieniu ofiary i modlitwie zostaną zauważeni.

Łączenie profesji: Półbóg jest profesją tak szczególną, iż nie może ona być łączona z żadną inną.

Używana broń: Zależy ściśle od etosu religii, którą głosi półbóg, jednakże większość pacyfistycznych i nie-złych religii nie zezwala na przelewanie krwi i w ich przypadku dozwolone są tylko bronie obuchowe.

Używane zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od etosu, np. półbogowie etosu wojny mogą używać zbroi i tarcz każdego rodzaju, a półbowie etosu miłości w ogóle nie mogą ich używać.

Używanie magii: W trakcie wstępnego szkolenia (przed rozpoczęciem gry) półbóg zyskuje moc posługiwania się czarami półboskimi. Część z nich może dostać (k5 czarów) od swych nauczycieli albo zdobyć w inny sposób. Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia, wynikające z INT, MD, UM i PM. Później, wyuczony przez czarodziei, jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych oraz czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami. Półbóg niechętnie posługuje się magią, tylko w ostateczności używając przemian półboskich (możliwe od 1 POZ).

Formacje: Półbogowie są samotnikami i nie tolerują innych półbogów, aczkolwiek w niektórych sytuacjach mogą z nimi współpracować (np. w przypadku szkolenia - jest to jednak bardzo ryzykowne i półbogowie często szkolą się sami poprzez tzw. letarg medytacyjny). Półbogowie są szczególnie niechętni kapłanom, astrologom, druidom, paladynom i czarnym rycerzom, jednakże w sytuacjach dużej wagi nie mają nic przeciwko współpracy z nimi, chyba że ich poglądy skrajnie się różnią. Często też przyłączają się do małych grup awanturników, by w ich asyście głosić swoją wiarę.

Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1. Umiejętność rzucania czarów półboskich - z pergaminów (jeśli UM są wyższe niż 30 pkt.) lub z księgi, z pamięci oraz Czarów Autorytatywnych (jeśli UM są wyższe niż 50 pkt.): sprawdzane % rzutem na UM (ew. zmniejszone o 10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - trwająca pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym dotykaniem badanej rzeczy w celu wyczucia emanującej z niej magii: sprawdzane % rzutem na UM.
3. Wyssanie PM - umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile żaden nie miał blokady) i oceny ilości tego PM: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - stwierdzenie, czy badany amulet jest zabezpieczony przed pobieraniem z niego PM przez nieupoważnione osoby: sprawdzane % rzutem na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu - rozpoznawanie figur magicznych. Zdolność ta pozwala identyfikować czary zawarte w liniach,

tworzących figurę magiczną (jeżeli wcześniej półbóg nie spotkał się z takim czarem, określa jego przybliżone działanie, np. stwierdza, że czar rani ogniem): sprawdzenie % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na każdy POZ twórcy figury. Identyfikacja trwa k10 rund i może być dokonana z odległości ok. 1 m. Przy każdej badanej linii należy powtarzać rzut sprawdzający. Identyfikacja kończy się po zbadaniu wszystkich czarów w figurze lub przy pierwszej nieudanej próbie.

6. Wycieranie pentagramu - ścieranie linii, tworzących figury magiczne (pentagramy, kręgi magiczne, itp.) bez uaktywnienia zawartych w nich czarów: trwa 1-10 r i jest sprawdzane % rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ twórcy figury. Każda linia musi być starta oddzielnie (wymaga oddzielnego rzutu) - nieudana próba uaktywnia zawarty w niej czar i ew. czary z pozostałych, jeszcze nie startych linii.
7. Odporność na zaklęcia - zwiększona naturalna odporność na zaklęcia (odporność nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.
8. Podstawy religioznawstwa - znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby % rzutem na MD), ew. innych lokalnych wierzeń, religii, itp. (% rzut na 1/2 MD), z możliwością głoszenia kazań, w czasie których półbóg (po wykonaniu udanego % rzutu na CH) może oddziaływać na otoczenie tak, jakby miał dwukrotnie wyższą Charyzmę.
9. Nietykalność - umiejętność przekonania inteligentnego, cywilizowanego wroga, że półbogowie posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa: udane, jeżeli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2 zmniejszona o 1 pkt. na każdy POZ półboga).
10. Umiejętność zapadania w letarg medytacyjny - przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej, np. kwiat lotosu) i medytację półbóg ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno, itp., które są w stanie wytrącić go z letargu). Ten stan może trwać 1 dzień + 1 na POZ. Po jego zakończeniu półbóg musi zapewnić sobie warunki odpowiedniej rekonwalescencji (obfite, zróżnicowane pożywienie i niczym nie zakłócony odpoczynek) przez okres równy okresowi letargu, gdyż nie będzie w stanie drugi raz zapaść w ten stan (aż do spełnienia tego warunku). W trakcie letargu półbóg może sam wyszkolić się na nowy POZ (jednak nie ma możliwości zyskania nowych czarów), o ile ma odpowiednią ilość punktów doświadczenia i będzie nieprzerwanie medytował dokładnie tyle dni, ile wymaga szkolenie. Przykład: Jeżeli podczas szkolenia na pierwszy POZ akurat wypadnie czas szkolenia równy 1 dniu (normalnie szkolenie na POZ trwa 1-10 dni) to szkolenie podczas medytacji zakończyło się pomyślnie.

tan AGHAR BIAŁOBRODY

Srednio zamożny arystokrata, pochodzący z bandyckiego miasta - Tagary Ciemnej. Jego dochód z dzierżaw majątku, wypłacany co roku w rodzinnym mieście wynosi 304 sztuki złota.

W postępowaniu kieruje się przestrzeganiem prawa i dobrem (pomaga innym). Jego podstawowym celem jest służba swemu bogu Asteriuszowi Wielkiemu.

Za młodu poznał następujące zawody: poborca, kucharz, aktor, tłumacz (zna dodatkowo język reptillionów i elfów), kolekcjoner, minerolog.

RASA: krasnolud
PROFESJA: kapłan
CHARAKTER: praworządny dobry
WZROST/WAGA/WIEK: 124 cm, 88 kg, 51 lat

WSPÓŁCZYNNIKI

Żywotność:	154
Siła Fizyczna:	152
(udźwig 38 kg)	
Zręczność:	52
(zbroja i tarcza redukują do 26)	
Szybkość:	44
(zbroja i tarcza redukują do 22)	
Inteligencja:	96
Mądrość:	132
Umiejętności Magiczne:	83
Wiara (w Asteriusza Wielkiego):	49
Zauważenie (przez boga)	10
Charyzma:	93
Prezencja:	83
Antymagia:	0

ODPORNOSCI

1. iluzja:	69
2. sugestia:	74
3. zaklęcia:	82
4. szok:	63
5. czary specjalne:	50
6. trucizna:	72
7. zionięcia:	49
8. ogień:	49
9. elektryczność:	49
10. skamienienie:	39

Po założeniu zbroi odp. nr 7, 8 i 10 zwiększają się o 5 pkt.

BIEGŁOSCI W BRONI

1. topory:	99
2. sztylety:	89
STARTOWA ILOŚĆ PD:	63
POZIOM DOŚWIADCZENIA:	0

Osiągnięcie 1 POZ wymaga 100 PD.

BROŃ

1. typowy topór (zwykle nosi go za pasem): waga 5 kg; atak w 4 momencie rundy; TRAFIENIE 119 pkt.; zadaje 168 pkt. (+/−k50) lub, po rzucie, 138 pkt. (+/−k50) obrażeń tnących oraz ew. 4 uszkodzenia zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 8 pkt.
2. puginał (duży, długi sztylet): waga 1,25 kg; atak w 24 momencie rundy oraz ponownie w 4 momencie następnej rundy; TRAFIENIE 109 pkt.; zadaje 118 pkt. (+/−k50) lub, po rzucie, 88 pkt. (+/−k50) obrażeń kłutych oraz ew. 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 12 pkt.

ZBROJA

1. zbroja łuskowa: waga 16,25 kg; wytrzymałość 36 uszkodzeń; zwiększa OB o 24 pkt.; wyparowuje 60 pkt. obrażeń kłutych, 110 pkt. tnących i 75 pkt. obuchowych; ogranicza ZR i SZ do 1/2.
2. typowa tarcza metalowa (znajduje się na niej symbol Asteriusza Wielkiego — dwie białe, promieniujące, pięcioramienne gwiazdy, jedna wewnątrz drugiej): waga 5 kg; wytrzymałość 40 uszkodzeń; zwiększa OB o 30 pkt.; ogranicza ZR i SZ do 1/2.

Skóra krasnoludzka jest twarda i gruba, zwiększając OB o 5 oraz WYP o 20 pkt. **Łączna OBRONA** (zbroja, tarcza, własna skóra i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 55 pkt. (do tego dodaje się ew. OB używanej broni).

POZOSTAŁY EKWIPUNEK

- 20 sztuk złota w mieszku za pasem;
- symbol Asteriusza Wielkiego z osadzonym pośrodku pięknym kryształem (amulet zawierający 60 pkt. PM) — zawieszony na szyi;
- muł z siodłem i uprzężą;
- muł juczny z 4 sakwami, a na nim: dwa ubrania na zmianę, latarnia (oraz 2 dzbany oliwy), derka, herbowa zastawa, namiot, hubka, krzesiwo, 10—litrowy bukłak z winem, 5—litrowy bukłak z piwem, 10 dziennych porcji żywności, zapasowy wisiorek z symbolem boga, kawałek kredy, szmatka (do ścierania np. pentagramów), 3 pasma czystego płótna (bandaże), flakonik z wodą święconą.

ZDOLNOSCI PROFESJONALNE kapłana na 0 poziomie doświadczenia — patrz rozdział PROFESJE w głównej części systemu.

ZNANE CZARY

(wszystkie należą do Pierwszego Kręgu)

Aureola dobra/zła [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Tworzy wokół poddanej jego działaniu postaci niewidzialne pole ochronne, które uniemożliwia dotknięcie jej przez istotę ewidentnie złą/dobrą. Przełamanie bariery wymaga udanego % rzutu na połowę odporności nr 3 tej istoty. To zaklęcie chroni również przed czarami, związanymi z ewidentnym złem/dobrem, jednak nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami, itp.

Błogosławieństwo [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, dające bonus do TR, OB, UM oraz do rzutu sprawdzającego użycie zdolności profesjonalnych równy 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) Wiary rzucającego czar kapłana. Pozwala ono również na zrobienie drugiego rzutu obronnego przed strachem w przypadku, gdy pierwszy był nieudany. Uwaga: Zużycie 5 pkt. PM pozwala odwlec uaktywnienie czaru do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa: ıjestem pobłogosławionyı lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

Leczenie/jątrzenie lekkich ran [Energia]
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: trwały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń + 10 pkt. na POZ kapłana, ale maksymalnie 100 pkt. Nie działa na martwiaki, istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę **ŻYW** (obrażenia śmiertelne).

Ten czar może zostać odwrócony — użyty jako JĄTRZENIE. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o OB przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze ona tego czaru % rzutem na odporność nr 5. W przypadku zranienia, bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar kapłana (ale maksimum 100). Czar będzie odtąd zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja* (itp). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia Witalności* także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek działania tego czaru nie wywołują efektu samoistnego pogłębiania się agonii.

Rozświetlenie [Energia]
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk

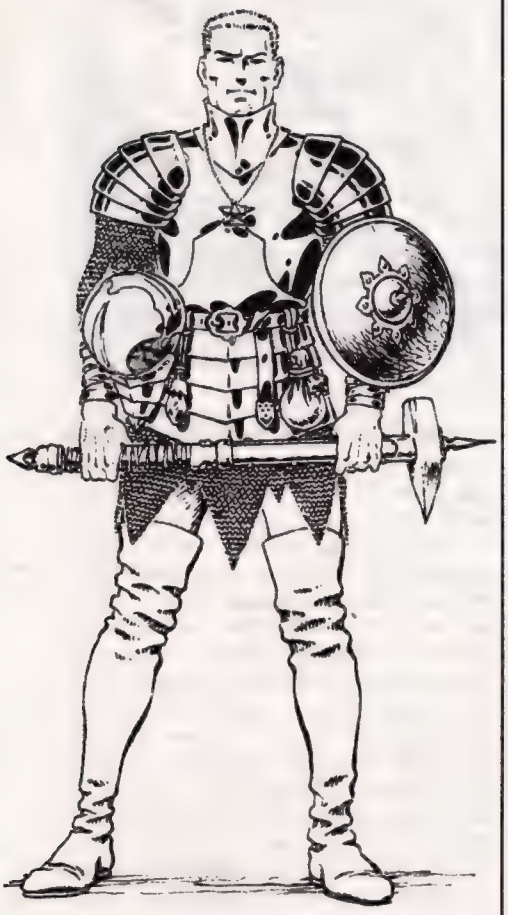
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera średnicy 10 m
OPIS: W niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum stanowi miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku TR, OB, UM oraz szanse użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt. Uwaga: Ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

ZAGAR

Pochodzi z bogatego chłopstwa z okolicy stolicy ogrów — Ogragaru. Jego dochód z dzierżaw majątku, wypłacany co roku w rodzinnym mieście wynosi 35 sztuk złota.

W postępowaniu kieruje się przestrzeganiem prawa oraz neutralnością w poglądach — nie lubi zarówno skrajnego zła, jak dobra. Głęboko wierzy, że stanie się bogiem kowalstwa oraz naturalnych bogactw ziemi i głównym jego celem jest zebranie jak największej liczby wiernych.

Za młodu poznał następujące zawody: służący, młynarz, ogrodnik, drwal, kowal (specjalista).



RASA: człowiek
PROFESJA: półbóg
CHARAKTER: praworządny neutralny
WZROST/WAGA/WIEK: 176 cm, 72 kg, 24 lata

WSPÓŁCZYNNIKI

Żywotność:	119
Siła Fizyczna: (udźwig 51,5 kg)	206
Zręczność: (zbroja i tarcza redukują do 28)	55
Szybkość: (zbroja i tarcza redukują do 19)	58
Inteligencja:	111
Mądrość:	129
Umiejętności Magiczne:	116
Wiara (we własną boskość):	62
Samozauważenie:	8
Charyzma:	114
Prezencja:	92
Antymagia	0

ODPORNOSCI

1. iluzja:	94
2. sugestia:	68
3. zaklęcia:	61
4. szok:	66
5. czary specjalne:	55
6. trucizna:	55
7. zionięcia:	41
8. ogień:	41
9. elektryczność:	41
10. skamienienie:	67

Po założeniu zbroi odp. nr 7, 8 i 10 zwiększają się o 10 pkt., zaś odp. nr 9 zmniejsza o 10 pkt.

BIEGŁOSCI W BRONI

1. młoty	110
STARTOWA ILOŚĆ PD:	76
POZIOM DOŚWIADCZENIA:	0

Osiągnięcie 1 POZ wymaga 100 PD.

BROŃ

1. krótki bojowy młot (trzymany oburącz, posiada 2 szt.):
   waga 10 kg; atak w 8 momencie rundy; TRAFIENIE 136 pkt.; zadaje 191 pkt. (+/−k50) lub, po rzucie, 131 pkt. (+/−k50) obrażeń obuchowych oraz ew. 6 uszkodzeń zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 17 pkt.

ZBROJA

1. ciężki półpancerz:
   waga 23,25 kg; wytrzymałość 72 uszkodzenia; zwiększa OB o 25 pkt.; wyparowuje 70 pkt. obrażeń kłutych, 125 pkt. tnących i 100 pkt. obuchowych; ogranicza ZR do 1/2 i SZ do 1/3.
2. puklerz (mała tarcza metalowa założona na lewe ramię):
   waga 1 kg; wytrzymałość 8 uszkodzeń; zwiększa OB o 10 pkt.; nie ogranicza ZR, do 1/2 ogranicza SZ.

Łączna OBRONA (zbroja, tarcza i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 33 pkt. (do tego dodaje się ew. OB używanej broni).

POZOSTAŁY EKWIPUNEK

- 5 sztuk złota i 20 sztuk srebra w mieszku za pasem;
- metalowe kowadełko na szyi (symbol jego religii);
- wydrążony w środku bursztyn (amulet zawierający 18 pkt. PM) — przypięty na łańcuszku do pasa;
- muł juczny z 4 sakwami, a na nim: ubranie na zmianę, latarnia i dzban oliwy, derka, zastawa, namiot, hubka, krzesiwo, 10−litrowy bukłak z piwem, 5 dziennych porcji żywności, zapasowy wisiorek z symbolem jego wiary, kawałek kredy, szmatka (do ścierania np. pentagramów), 3 miniaturowe żelazne kowadełka (dla pierwszych wiernych), zapasowy młot bojowy, małe kowadło i młot kowalski.

ZDOLNOSCI PROFESJONALNE półboga na 0 poziomie doświadczenia — patrz rozdział PROFESJE w głównej części systemu (uzupełnienie, zamieszczone w tym numerze pisma).

ZNANE CZARY
(wszystkie należą do Pierwszego Kręgu)

Błogosławieństwo [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, dające bonus do TR, OB, UM oraz do rzutu sprawdzającego użycie zdolności profesjonalnych równy 1/10 (współwyznawcy) lub 1/20 (wyznawcy innych bogów) Wiary rzucającego czar półboga. Pozwala ono również na zrobienie drugiego rzutu obronnego przed strachem w przypadku, gdy pierwszy był nieudany. Uwaga: Zużycie 5 pkt. PM pozwala odwlec uaktywnienie czaru do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa: ıjestem pobłogosławionyı lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa w normalny sposób.

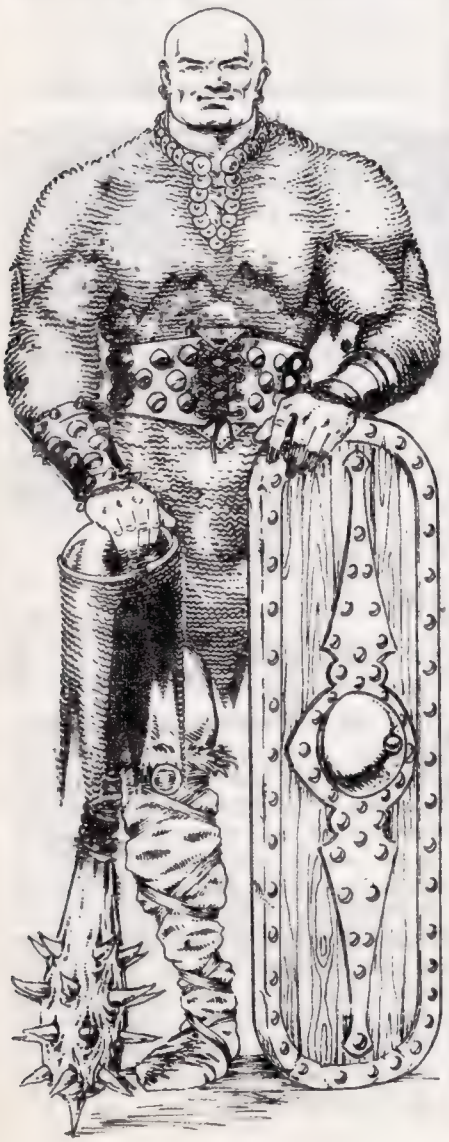
Młot duchowy [Szok]
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny (ilość m = SZ)
CZAS DZIAŁANIA: jednorazowy efekt
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar zadaje cios, wykorzystujący energię własnej Siły Fizycznej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę swej odporności na szok (nr 4), odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga (w przypadku Zagara 51 pkt.). Obrażenia zadane przez ten czar traktuje się jako iumysłowe, a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii). Uwaga: Czar nie rani martwiaków i istot z innych sfer egzystencji.

Lokalizacja pożywienia/wody [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: na siebie
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: obszar o promieniu 1 km + 1 km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i przybliżoną odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). W momencie lokalizacji półbóg musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

Straszne/przyjazne oblicze [Iluzja]
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: na siebie
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar nakłada na twarz rzucającego

go półboga maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucia strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku (strach) każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga i nie wykona udanego % rzutu na odp. nr 2 musi natychmiast i z maksymalną prędkością uciekać. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odp. nr 2) – rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. W drugim przypadku (przyjaźń) istota, która spojrzała na twarz półboga broni się rzutem na odporność nr 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem. Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym % rzutem na odp. nr 1. Efekt czaru przestaje również działać, jeżeli półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie. Uwaga: Wpisanie tego czaru w znak runiczny tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na ten run (zależny od MG).

tan SLADUM



Pochodzi ze średnio zamożnej rodziny szlacheckiej z okolic Get – warr – garu. Dochód z dzierżaw majątku, wypłacany co roku w rodzinnym mieście wynosi 130 sztuk złota.

W postępowaniu kieruje się swym aktualnym humorem oraz ciekawością świata. Z reguły nie przestrzega norm prawnych ani ustalonych obyczajów, nie lubi również zarówno skrajnego zła, jak i dobra. Unika wszystkiego, co wydaje mu się nudne lub monotonne.

Za młodu poznał następujące zawody: bosman, zbrojmistrz, historyk.

RASA: półolbrzym
PROFESJA: barbarzyńca
CHARAKTER: chaotyczny neutralny
WZROST/WAGA/WIEK: 217cm, 104kg, 42 lata

WSPÓŁCZYNNIKI

Żywotność:	176
Siła Fizyczna: (udźwig 49,5 kg)	198
Zręczność: (zbroja i tarcza redukują do 44)	88
Szybkość: (zbroja i tarcza redukują do 37)	110
Inteligencja:	40
Mądrość:	95
Umiejętności Magiczne:	59
Wiara (w Piana):	19
Zauważenie (przez boga):	1
Charyzma:	70
Prezencja:	82

ODPORNOSCI

1. iluzja	45
2. sugestia	40
3. zaklęcia	43
4. szok	68
5. czary specjalne	45
6. trucizna	61
7. zionięcia	61
8. ogień	62
9. elektryczność	45
10. skamienienie	82

Użycie tarczy zwiększa odp. nr 7, 8 i 10 o 15 pkt.

BIEGŁOSCI W BRONI

1. maczugi:	196
2. walka na pięści:	72
STARTOWA ILOŚĆ PD:	32
POZIOM DOŚWIADCZENIA:	0

Osiągnięcie 1 POZ wymaga 100 PD.

BROŃ

1. wekiera (rodzaj lekkiej maczugi, posiada 2 szt.):
   waga 7 kg; 2 ataki – w 90 i w 60 momencie rundy; TRAFIENIE 135 pkt.; zadaje 149 pkt. (+/–k50) obrażeń obuchowych oraz ew. 4 uszkodzenia zbroi przeciwnika; po trafieniu z rzutu zadaje 99 pkt. (+/–k50) obrażeń obuchowych oraz ew. 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika; zwiększa OB o 16 pkt.
2. pięści (z reguły nosi metalowe rękawice):
   atak w 100 momencie rundy; TRAFIENIE 101 pkt.; zadaje 89 pkt. (+/–k50) obrażeń obuchowych oraz ewentualnie 2 uszkodzenia zbroi przeciwnika. Pięści, użyte w walce zwiększają OB o 8 pkt.

ZBROJA

1. kolczuga warstwowa:
   waga 20,25 kg; wytrzymałość 62 uszkodzenia; zwiększa OB o 25 pkt.; wyparowuje 65 pkt. obrażeń kłutych, 130 pkt. tnących i 70 pkt. obuchowych; ogranicza ZR do 1/2 i SZ do 1/3.
2. duża tarcza drewniana:
   waga 8 kg; wytrzymałość 35 uszkodzeń; zwiększa OB o 35 pkt.; ogranicza ZR do 1/2 i SZ do 1/3.

Skóra półolbrzymów jest twarda i gruba, zwiększając OB o 5 oraz WYP o 20 pkt. **Łączna OBRONA** (zbroja, tarcza, własna skóra i modyfikacja z akt. ZR) wynosi 65 pkt. (do tego dodaje się ew. OB używanej broni).

POZOSTAŁY EKWIPUNEK:

- 5 sztuk złota i 15 sztuk srebra w mieszku za pasem;
- muł juczny z 2 sakwami, a na nim: torba podróżna, ubranie na zmianę, latarnia i dzban oliwy, derka, zastawa, namiot, dwa 10-litrowe bukłaki z winem, 5 dziennych porcji żywności, hubka, krzesiwo, 1 pasmo czystego płótna (bandaże), pusty worek, 10 metrów liny z hakiem.

ZDOLNOSCI PROFESJONALNE barbarzyńcy na 0 poziomie doświadczenia – patrz rozdział PROFESJE w głównej części systemu (uzupełnienie, zamieszczone w tym numerze pisma).

MINI-PRZYGODA

SLADUMA

Pierwszego dnia shnyk-rana, przedostatniego miesiąca roku, początkujący barbarzyńca tan Sladum jak zwykle poszedł do swej ulubionej gospody i po pewnym czasie, również jak zwykle, nabrał animuszu i zaczął rozglądać się po sali, wypatrując odpowiedniej kandydatki na towarzyszkę wieczoru i, być może, nocy. To, co udało mu się zobaczyć było mało zachęcające, jednak w pewnej chwili do karczmy wszedł ktoś nowy - piękna, bogato ubrana kobieta. Sposób bycia, ruchy i strój nowoprzybyłej jednoznacznie świadczyły o tym, że jej naturalnym środowiskiem są raczej pałace niż miejsca typu tej gospody. Z reguły takie kobiety nie reagowały na zaczepki Sladuma, dlatego też nasz barbarzyńca, nagle ogarnięty smętnymi myślami, zatopił wzrok w stojącym przed nim, kolejnym już tego wieczoru kuflu piwa. Po chwili jednak intensywny zapach perfum zmusił go do podniesienia głowy. Ze zdziwieniem stwierdził, że nieznajoma usiadła naprzeciw niego i uważnie mu się przygląda.

Nim zdążył ochłonąć dziewczyna skinęła głową, jakby decydując się na coś i powiedziała: "Zacny żołnierzu, w tej karczmie wyglądasz mi na jedynego, który jest w stanie podjąć się niezwykle ważnego dla mnie zadania. Nie chcę, żebyś narażał się za darmo - jeżeli zgodzisz się mi pomóc otrzymasz sutą nagrodę. Czy chcesz wysłuchać o co chodzi?" Sladum oczywiście z zapałem pokiwał głową i dziewczyna kontynuowała: "Potrzebuję odważnego awanturnika, który odzyskałby dla mnie 2 złote lichtarze. Należały one od pokoleń do mojej rodziny, ale niedawno zostały podstępnie wykradzione. Jeden z moich przyjaciół przysiągł, że widział je w tajnej komnacie Zachodniej Swiątyni Seta. Ta świątynia leży niedaleko stąd i otwierana jest tylko na noc, więc jeśli czujesz się na siłach, możesz wyruszyć nawet natychmiast. Jeżeli ci się powiedzie, przyjdź jutro w południe do tej karczmy, a będę czekała z nagrodą."

Nie mówiąc nic więcej, dziewczyna wstała i szybkim krokiem wyszła z karczmy, zostawiając Sladuma z niedopitym kuflem piwa i myślami o czekającym go zadaniu.

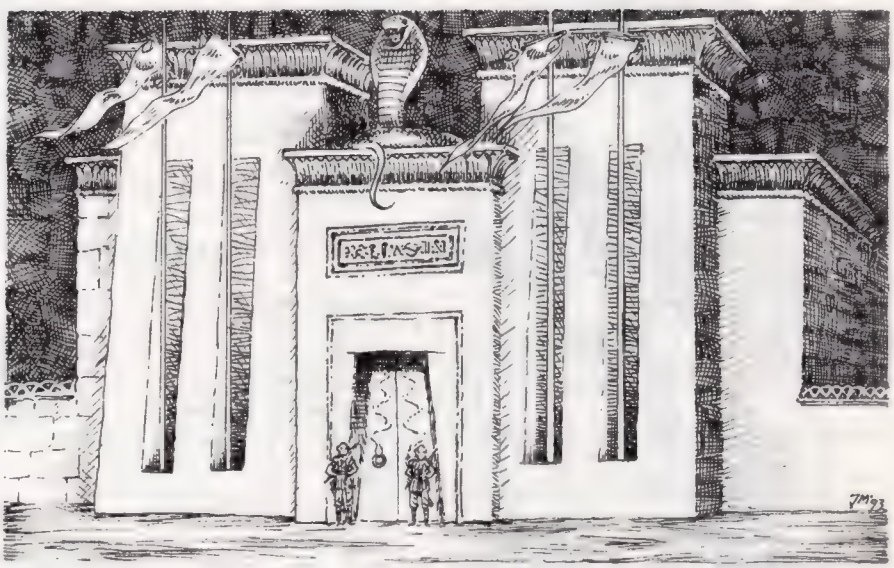
Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem ★ zawierają wiadomości, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Zachodnia Świątynia Seta rzeczywiście leży blisko ulubionej karczmy Sladuma. Jest to jedna z mniejszych tego typu budowli w Get-warr-garze - parterowy budynek, otoczony murem o wysokości 3 metrów. Jego ślepe, pozbawione okien ściany wykonane są z czarnego marmuru. Wrota, zarówno zewnętrzne, w murze, jak i prowadzące do właściwej świątyni pokryte są płaskorzeźbami przedstawiającymi atakujące kobry.

★ Wrota świątyni otwierane są na noc, gdyż właśnie wtedy odbywają się tu ceremonie, przyjmowani są wyznawcy i składane ofiary.

1-2 Przed świątynią przechadza się 2 strażników, orków. Każdy z nich ma na sobie kurtkową zbroję, przy pasie krzywą szablę i nóż, a przez plecy przewieszony łuk. Szczególnym elementem ich stroju są proste diademy z małym wężykiem pośrodku zamiast klejnotu, nałożone na hełmy.

★ Jeżeli Sladum rozejrzy się wokół świątyni dojdzie do słusznego wniosku, że jedyna droga do wnętrza prowadzi przez bramę, pilnowaną przez orków. Może ich zaatakować (nikt nie będzie się wtrącał do bijatyki przed świątynią Seta) lub spróbować przekupstwa - jest to dość łatwe i za 5 sztuk złota dla każdego strażnicy będą skutecznie udawali, że go nie widzą. Jeżeli Sladum pokona strażników w walce może wziąć diademy - są one niewiele warte, jednak stanowią znak rozpoznawczy wyznawców Seta.



Sortas i Mhags
orkowie; wojownicy; POZ 0; CHAR. ntr.zły; skarb: po 7 szt.zł.
ZYW 153; SF 166; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 3; AMg 0;
Odporności: 1-39; 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-62; 8-72; 9-62; 10-47;
PD za pokonanie (obu): 14
BROŃ:
1.szabla krzywa - TR 100; atak w 37 i 7 momencie r.; SKUT 171tn; OB +18;
2.nóż krzywy - TR 95; atak w 47 i 27 momencie r.; SKUT 76tn; OB +43;
3.łuk refleksyjny - TR 96; strzał w 27 momencie r.; SKUT 96kł; OB -3;
ZBROJA:
kurtkowa ciężka + tarcza drewn.; OGRAN. 1/2ZR,1/2SZ; OB +47; WYP 35kł/95tn65ob.
Zdolności profesjonalne orków:
1. Natarcie - zwiększenie TR o 10 pkt. + 10/3 POZ kosztem OB (przez analogiczne zmniejszenie Obrony).
2. Powstrzymanie - zwiększenie OB o 10 pkt. + 10/3 POZ kosztem TR.
3. Młynek - 2 x wolniejsze ataki podwajające szansę TR krytycznego.
4. Przycelowanie - 2 x wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt. + 10/5 POZ.
5. Roztrącenie - próba (rzut % na akt.ZR) przedarcia się między *zaskoczonymi* przeciwnikami.
6. Wysadzenie jeźdźca z siodła - 2 x wolniejszy atak bronią 2-ręczną; sprawdzenie - udane TR, jeździec broni się rzutem na akt.ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ wojownika.
7. Walka w trudnych warunkach - warunki zewnętrzne (np.pogoda) nie ograniczają zdolności bojowych.
8. Walka w tłoku - normalna walka bronią jednoręczną na polu 2 m kw.
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością zadania ich później).
10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinnym odpoczynku.

2-1 Zachodnia Świątynia Seta, mimo iż z zewnątrz wygląda niepozornie, wewnątrz sprawia wrażenie bardzo obszernej. Oświetlona jest wieloma migoczącymi kagankami, w powietrzu unosi się zapach kadzideł. Po prawej stronie, patrząc od strony wejścia, stoi ciągnący się aż pod ołtarz rząd ław, zaś lewa strona, również aż do ołtarza, jest pusta. Na ścianach widnieją niezbyt sympatyczne freski, przedstawiające sceny składania krwawych ofiar na przemian z wizerunkami głów różnych węży (w większości nieznanych Sladumowi). Ściany w tej części sali są ślepe - nie widać w nich żadnych drzwi. Na pierwszy rzut oka świątynia wydaje się pusta.

★ Rzeczywiście wejście do tajnej komnaty znajduje się na końcu sali, obok ołtarza. Tu już nie ma nic ciekawego, freski są tylko tym, na co wyglądają.

2-2 Ołtarz składa się z dwóch zasadniczych elementów - jednym jest wielki posąg, przedstawiający atakującą kobrę. Jej głowa skierowana jest na drugi z elementów - kamienny, pokryty ornamentami stół. Pomiędzy posągiem, a stołem stoi ubrany w czerń półork z amuletem w kształcie węża na szyi.

★ Jeżeli barbarzyńca ma na sobie, w widocznym miejscu, diadem z symbolem węża, półork przywita go uprzejmie, przedstawi się jako nowicjusz czarnoksięski el Morgope i spyta jaką ofiarę Sladum zamierza złożyć w świątyni. Jeżeli Sladum zdradzi się ze swymi zamiarami lub powie coś głupiego czarnoksiężnik go zaatakuje, zaś jeśli wda się w przyjacielską rozmowę, Morgope po kilku minutach podziękuje mu i nakaże opuścić Swiątynię. Sladum powinien zaatakować półorka, gdyż tylko w ten sposób może wejść w posiadanie klucza do tajnej komnaty (patrz niżej), i nalepszą po temu sposobność będzie miał w trakcie tej rozmowy - zaskoczy to czarnoksiężnika, który podczas pierwszej rundy walki nie będzie mógł nic zrobić.

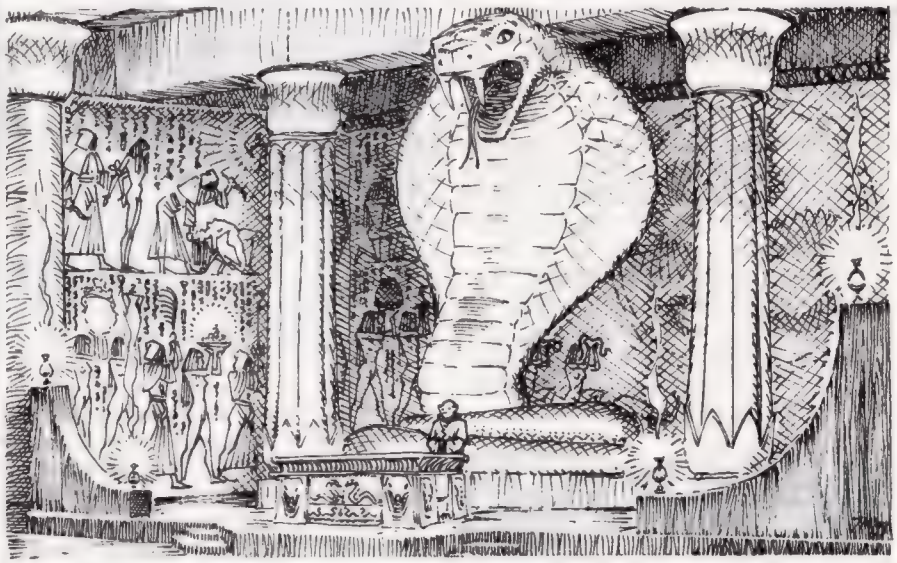
Jeżeli Sladum nie zrobił właściwego użytku z diademu z symbolem węża, tzn. nie włożył go, el Morgope zaatakuje go natychmiast, gdy tylko będzie miał okazję dokładniej mu się przyjrzeć. Użyje czaru *Czarny pocisk* i będzie go rzucał w każdej rundzie walki, jeśli będzie to możliwe.

el Morgope
półork; czarnoksiężnik; POZ 0; CHAR. pr. zły; skarb: amulet z 10 pkt. PM;
ZYW 145; SF 144; ZR 70; SZ 70; INT 75; MD 85; UM 75; CH 60; PR 60; WI 30; ZW 3; AMg 0
Odporności: 1-39; 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-62; 8-72; 9-62; 10-47;
PD za pokonaie: 5
BROŃ:
1. nóż krzywy - TR 95 pkt.; atak w 50 i 30 momencie; SKUT 101tn; OB +43
ZBROJA:
czarne ubranie; nie ogranicza ZR i SZ; OB +23 pkt.; WYP 10kł/15tn/20ob
Zdolności profesjonalne czarnoksiężnika na 0 POZ - identyczne ze zdolnościami maga na 0 POZ, opisanymi w rozdziale PROFESJE.
Jako początkujący czarnoksiężnik został wyuczony czaru:
Czarny pocisk
ZUŻYCIE PM: 1 punkt
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki (ilość m = 2-krotnej SZ)
CZAS DZIAŁANIA: jednorazowy efekt
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje ciemną (niewidzialną w ciemności) iskrę-pocisk, zawsze trafiającą w cel (również po łuku) i zadającą obrażenia równe 10k10 pkt. + 10k10 na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po wykonaniu przez zaatakowanego udanego % rzutu obronnego na elektryczność (odporność nr. 9).

2-2-1 Umierający czarnoksiężnik ostatnim tchem krzyczy: "Mój pan wkrótce mnie pomści, jesteś martwy!"

★ Przeszukując zwłoki czarnoksiężnika, Sladum z łatwością znajdzie przy nim duży, ozdobny klucz.

2-3 Tylna ściana sali (za ołtarzem) pokryta jest płaskorzeźbami, przedstawiającymi sceny podobne do tych, jakie znajdują się na freskach, zdobiących inne ściany.



★ Po dokładnym (trwającym minimum 10 minut) badaniu tej ściany Sladum może (jeżeli wykona pozytywny rzut na akt. SZ) znaleźć niewielki otwór, kształtem pasujący do znalezionego przy czarnoksiężniku klucza. Włożenie klucza w otwór i przekręcenie go powoduje otwarcie tajnego przejścia w ścianie.

2-4 Część ściany odskakuje, okazując się być niewielkimi drzwiami, prowadzącymi do następnego pomieszczenia.

★ Wnętrze tego pomieszczenia jest jednak bardzo ciemne i by coś widzieć barbarzyńca powinien zapalić lampę, co jednak uniemożliwi mu korzystanie z tarczy.

3-1 Za tajnymi drzwiami widać dość szczególną komnatę. Jej sufit jest czerwony, nierówny - jakby pokryty dziwnymi ornamentami i obniża się w miarę oddalania od drzwi. Przy bocznych, również nierównych ścianach widnieje na suficie i podłodze rząd wysokich, białych, jakby marmurowych stożków.
W głębi komnaty, na jej końcu, znajduje się rozdwojone podwyższenie, na którym coś metalicznie błyszczy.

★ Jeżeli Sladum wykona udany % rzut na INT, już na progu zorientuje się, że jest to kamienna, rozwarta paszcza jakiegoś gigantycznego węża, a marmurowe stożki to jego wielkie zęby. Jeśli rzut będzie nieudany, odkryje charakter komnaty dopiero po wejściu do niej i przejściu połowy jej długości.

3-2 Podłoga pomieszczenia ugina się, jakby była żywą tkanką, ściany i sufit błyszczą wilgocią, a białe stożki niepokojąco przypominają zęby jakiegoś ogromnego zwierzęcia.

★ Jeżeli Sladum wpadnie na pomysł wypróbowania na wnętrzu paszczy swojej broni - będzie starał się uszkodzić podłogę, sufit, ściany lub zęby - stwierdzi, że jego działania odnoszą pewien skutek, jednak w k5 rundzie paszcza robi wielkie klap, zamykając się nagle. Stojący wewnątrz barbarzyńca od uderzenia, uścisku i miażdżenia odnosi jednorazowo obrażenia 3k100 pkt. (a więc 1-100 + 1-100 + 1-100), zmniejszane o wyparowania obuchowe jego zbroi (i skóry). Po godzinie paszcza zaczyna się lekko rozchylać, aż wraca do poprzedniego położenia. Uwaga: Jeżeli barbarzyńca w momencie zamknięcia paszczy stał blisko jej końca (w głębi), otrzymuje tylko połowę obrażeń.

3-3 Na końcu paszczy znajduje się mięsiste podwyższenie z otworem z przodu. Na podwyższeniu leżą 2 złote lichtarze i ciężka, płaszczyznowa zbroja - duża (rozmiar na około 190 cm wzrostu) i na pierwszy rzut oka bardzo starannie wykonana i kosztowna.

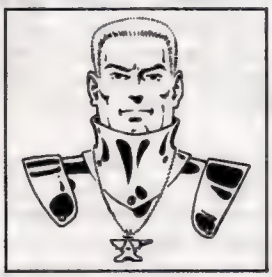
★ Lichtarze są tymi, po które Sladum tu przyszedł. Może je wziąć i, jeśli ograniczy się do tego, spokojnie opuścić świątynię - nikt go nie będzie niepokoił i następnego dnia może udać się na umówione spotkanie po odbiór nagrody - patrz 4-1. Bliższe zainteresowanie zbroją to inna sprawa. Jeżeli samodzielnie wpadnie na pomysł sprawdzenia czy nie jest ona iluzją, zamiast niej zobaczy zwiniętego w kłębek węża. Jeśli nie, odkryje prawdziwy charakter zbroi dopiero w momencie dotnięcia do niej, gdyż zamiast metalu dotknie skóry węża. Wąż natychmiast spróbuje go ukąsić (w dłoń), po czym szybko odpełznie i schowa się w krtani głowy-komnaty. Wąż ma szansę trafienia (TR) równą 120 pkt., zaś obrona (OB) dłoni półolbrzyma (metalowa rękawica i własna skóra) wynosi 8 pkt. Ukąszenie zadaje 30 +/— k25 pkt. obrażeń kłutych, Sladum wypa-

rowuje na dłoni łącznie 30 pkt. obrażeń (20 skóra i 10 rękawica). Jeśli zostanie zraniony musi wykonać % rzut obronny na truciznę (odporność nr 6) - nieudany oznacza śmierć w męczarniach po k5 rundach.

4-1 Piękna kobieta zjawia się w karczmie następnego dnia o umówionej porze. Po otrzymaniu świeczników dziękuje Sladumowi i proponuje, by wybrał sobie dwie nagrody spośród trzech poniższych:
a. Mieszek złota (100 sztuk, czyli roczny wikt);
b. Piękna, posrebrzana wekiera;
c. Spędzenie dzisiejszej nocy z najpiękniejszą jej dwórką.
★ Jeżeli Sladum się uprze, ona sama może być tą dwórką.

4-2 Dodatkowo za dobrze spełnioną misję kobieta funduje Sladumowi podróż do Ostrogaru, gdyż tutaj, w Get-warr-garze po tym co zrobił może być dla niego zbyt niebezpiecznie.
★ Sladum spokojnie i bez większych przeszkód dotrze do Ostrogaru, gdzie może rozejrzeć się za odpowiednimi do dalszych przygód kompanami. Po zakończeniu przygody Sladum powinien otrzymać od 15 do 25 PD.

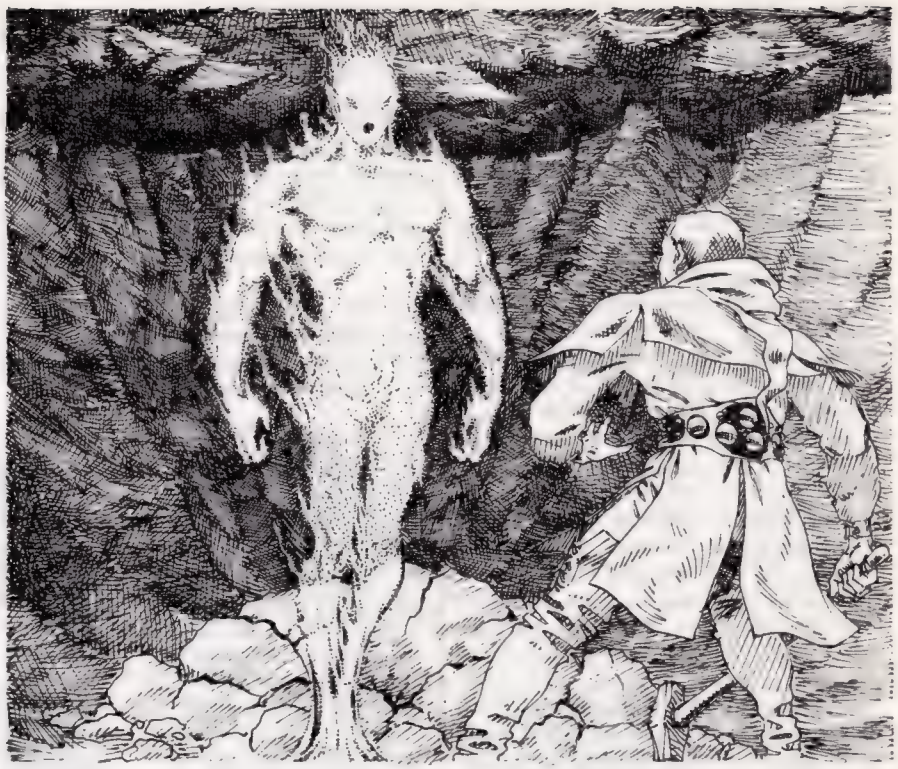
MINI-PRZYGODA



ZAGARA

Nadszedł pierwszy dzień shnyk-rana, przedostatniego miesiąca roku. Początkujący półbóg Zagar właśnie ukończył ostatnie przygotowania do dalekiej wędrówki - z rodzinnego Ogragaru do stołecznego Ostrogaru, żeby tam rozpocząć życie poszukiwacza przygód. Ostatnią rzeczą, która została mu jeszcze do zrobienia było pożegnanie z nauczycielem - półbogiem el Drandem.

Gdy wieczorem przyszedł do chaty el Dranda zobaczył, że jego mistrz także przygotował się na pożegnanie. Stół, który zwykle stał pod ścianą, został wysunięty na środek izby, a na nim leżał dziwny pergamin. Po zwyczajowym powitaniu sędziwy el Drand powiedział:
"Znamy się już wiele lat. Pomagałeś mi w tym czasie w domu, a ja uczyłem cię jak



rozpoznać w tobie to, co świadczy o nadnaturalnym przeznaczeniu. Gdy już obrałeś drogę, którą pójdziesz wraz ze swymi przyszłymi wyznawcami, postanowiłem ofiarować ci coś, dzięki czemu zawsze będziesz mnie pamiętał. Spełniając twe marzenia przygotowałem ten oto pergamin. Jest w nim moc, która może być przeniesiona na twą broń. O charakterze tej mocy powiem ci, gdy już będziesz miał tę broń gotową. Powinien to być młot, jednak nie taki, jakich są setki. Musi być wykonany ze specjalnych substancji i wykuty własnoręcznie przez ciebie.

A więc - po pierwsze, musisz zdobyć meteorytowy metal. Można go znaleźć w wielkiej jamie na północy miasta, w brzozowym gaju. Strzeże go jednak potężny duch i będziesz musiał mu uduwodnić, że jesteś godny otrzymania metalu. Pamiętaj, siłą niczego tam nie osiągniesz. Nie mów o tym miejscu nikomu, gdyż jest to tajemnica, którą powierzam ci w zaufaniu.

Po drugie - idź do świętego gaju druida Aorglusa. Pomóż mu, a on ofiaruje ci kawałek najtwardszego drewna ze swojego lasu.

Po trzecie - zakup w mieście kilogram srebra. Uważaj jednak, bo złodzieje mają oko na takich "bogaczy", którzy kupują srebro.

I wreszcie po czwarte - idź do Świątyni Gotam-gora i uzyskaj zgodę na wykucie młota w pobliżu ich ołtarza. Przyjdź do mnie z gotową bronią, a ja odczytam nad nią ten pergamin i poinformuję cię o mocy, którą dzięki niemu zyskała. A teraz idź i wypełnij misję."

Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem ★ zawierają wiadomości, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Idąc szybkim krokiem, Zagar może dojść na północne krańce miasta jeszcze tego samego dnia. Odnalezienie brzozowego gaju jest kwestią niedługiego poszukiwania. W głębi zagajnika znajduje się, także nietrudne do odnalezienia niezbyt naturalnie wyglądające, koliste zagłębienie. Na jego dnie, pośrodku, leży dziwna, metalicznie połyskująca skała, popękana i jakby nadtopiona.
★ Jest to krater o średnicy około 10 i największej głębokości 3 metrów. Skała to oczywiście potrzebny Zagarowi meteoryt. Jest to pierwsze miejsce wskazane przez mistrza - gdyby Zagar zaczął tę przygodę od innej mini-misji MG powinien przejść do odpowiednich punktów.

1-2 Ściany krateru są niezbyt strome i łatwo można ześliznąć się po nich na dół.
★ Gdy Zagar znajdzie się na dnie krateru, niemal natychmiast zauważy unoszącą się nad ziemią, półprzezroczystą postać. Widok jest tak straszny, że Zagar musi wykonać udany % rzut obronny na odporność nr 2 (strach) zmniejszoną o 10. Jeżeli rzut będzie nieudany Zagar musi uciekać z maksymalną prędkością, powtarzając rzut w każdej następnej rundzie, aż strach zostanie przełamany (rzut będzie udany). Gdy Zagar przestanie się bać, może wrócić do krateru. Jeżeli Zagar nie uciekł (albo już wrócił) i nie zaatakował widma (nic mu nie jest w stanie zrobić), nagle usłyszy szept, rozlegający się jakby wewnątrz jego głowy: "Każdy, kto tu przychodzi chce otrzymać ode mnie metal z gwiazd. Ty zapewne również. Dobrze, dam ci jego część, ale tylko wtedy, gdy okażesz się tego godny. Musisz odpowiedzieć na najtrudniejszą z moich zagadek. Jeżeli podasz błędną odpowiedź natychmiast

cię zabiję, niszcząc na zawsze twój umysł. Daję ci minutę - namyśl się czy chcesz stanąć do tej próby. Możesz odmówić i odejść stąd, jak przyszedłeś. Czekam." Jeżeli gracz zdecydowanie powie: tak, zgadzam się lub coś w tym sensie - patrz 1-3-1, jeśli się nie zgodzi - patrz 1-3-2.

1-3-1 W tym momencie Zagar słyszy szept: "Okazałeś odwagę, godząc się na zagadkę i tylko o to mi chodziło. Możesz zabrać jeden z odłamków meteoru. Idź w pokoju."

★ Wśród wielu odłamków meteoru Zagar może znaleźć taki, który odpowiada mu wielkością. Patrz 2-1.

1-3-2 W tym momencie Zagar słyszy szept: "Okazałeś się tchórzem i gdyby to zależało tylko ode mnie, nie pozwoliłbym ci zabrać nawet odrobiny metalu z gwiazd. Jednak jeden z kawałków należy do mego brata - poproś go, może on się zgodzi."

★ Patrz 1-3-3, ale jeśli Zagar wpadnie na pomysł, żeby wziąć metal bez pozwolenia lub zaatakować widmo, poczuje nagły bezwład całego ciała i senność, potem straci przytomność, by już nigdy jej nie odzyskać. I na tym przygoda Zagara zostaje zakończona, a gracz może sobie wybrać inną postać.

1-3-3 Widmo rozpływa się w powietrzu, ale niemal natychmiast pojawia się inne, o wiele większe i w głowie Zagara rozlega się nowy głos:
"Zgadnij co mam na myśli, a będzie to odpowiedź czy wolno ci wziąć pilnowany przeze mnie żelazny kamień: Światło jednoczy z ciemnością i prawo z chaosem, z dłoni wrogów miecze wyjmuje i łączy je w uścisku."

★ Zagar musi wykonać rzut na INT, żeby sprawdzić, czy jest w stanie odpowiedzieć na zagadkę. Jeśli nie - przygoda może zostać zakończona, gdyż Zagar nigdy tej odpowiedzi nie odgadnie, choćby prowadzący go gracz znał ją doskonale. Jeśli rzut będzie udany - MG może zarządać odpowiedzi od gracza (wolno mu się 2 razy pomylić) i dopiero od niej uzależnić kontynuację przygody. Odpowiedzią jest słowo "zgoda". Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi Zagar może wziąć odpowiedni kawałek metalu i zająć się wypełnieniem kolejnej misji.

2-1 Święty gaj druida Aorglusa znajduje się w odległości kilku godzin pieszej wędrówki od krateru. Zagar zna jego położenie i dociera tam bez większych trudności. Gaj jest oliwny, dość gęsty i dziko rosnący. Przed nim wznosi się kamienne wzgórze z ciemniejącym w zboczu wejściem do jaskini. Zbliżając się do wzgórza, Zagar zauważa stojącego przed nim, sędziwego człowieka, ubranego w zwierzęce skóry i trzymającego w dłoni długi, sękaty kij. Starzec przygląda mu się uważnie, a gdy Zagar podchodzi na odległość 20 metrów, mocnym, choć nieco ochrypłym głosem woła: "Zatrzymaj się, synu, tam gdzie jesteś. Jestem druid Aorglus. Przedstaw się i powiedz co cię tu sprowadza."

★ Aorglus dzięki czarom druidycznym potrafi w ciągu jednej rundy zmienić się w nietoperza. Gdyby Zagar nie przedstawił się, obraził druida, zaatakował go lub zrobił coś równie durnego, druid natychmiast zmieni się w nietoperza i odleci w las. To oczywiście uniemożliwi pozytywne zakończenie misji, a tym samym całej przygody. Przeszukanie wnętrza groty nic nie pomoże, gdyż nie ma tam nic cennego.
Jeżeli Zagar zatrzyma się, przedstawi i w miarę rzeczowo opisze cel swojego przyjścia, druid powie: "Święte drewno jest największym skarbem mego gaju. Otrzymać go może tylko ten, kto chce stać się Przyjacielem Drzew i przyjmie na siebie odpowiedzialność, która się z tym wiąże. Polega ona na tym, że nigdy nie wolno mu uszkodzić żywego drzewa, a także zobowiązany jest w każdych okolicznościach nieść drzewom wszelką pomoc, jaka będzie konieczna czy też możliwa. Tej odpowiedzialności nie wolno odrzucić - Przyjaciel Drzew, który naruszy umowę naraża się na naszą, druidów, zemstę. Będzie ścigany przez zastępy zwierząt i wcześniej czy później święte drewno zostanie mu odebrane, a on sam zabity. Zastanów się więc dobrze, czy nadal chcesz dostać nasz skarb i podejmiesz wiążące się z nim zobowiązania." Jeżeli Zagar godzi się zostać Przyjacielem Drzew, druid prosi go, by poczekał przed jaskinią, a sam odchodzi w las. Po godzinie wraca, niosąc duży, prosty konar. Wręcza go Zagarowi, informując, że święte drewno posiada dwukrotnie większą od zwykłego drewna wytrzymałość, jego posiadacz ma także większą od innych szansę przetrwać spotkanie z rozumnym drzewcem. Starzec przypomina Zagarowi o obowiązkach Przyjaciela Drzew, po czym, bez dalszych pożegnań, kryje się w swej jaskini.

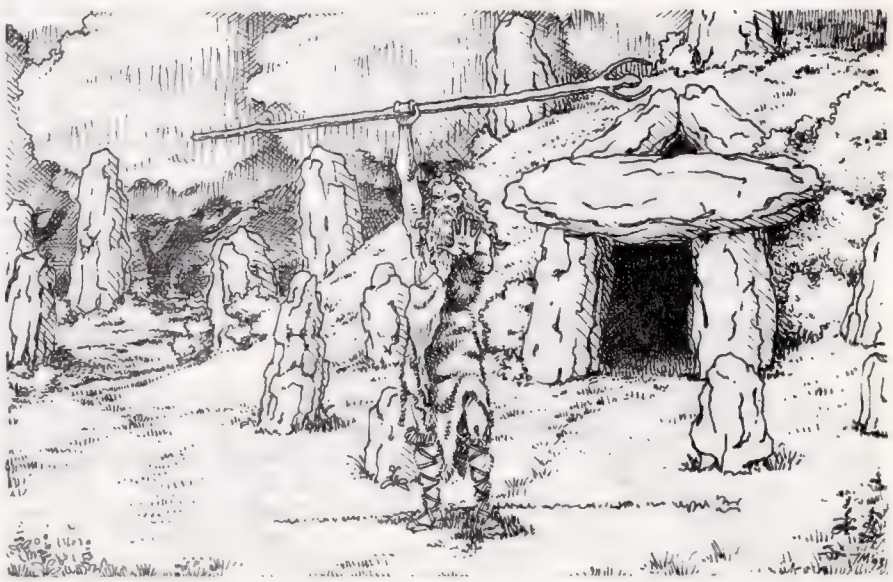
Zagar może przystąpić do wypełnienia następnej misji.

3-1 Po drodze z gaju do świątyni Gotam-gora Zagar przechodzi obok sklepu kupca el Bandoma, o którym mówią, iż sprzedaje srebro najtaniej w całym mieście. Sklep jest wąskim, acz długim budynkiem, który jest jakby przybudówką do stojących z tyłu kamienic i dość znacznie zwęża w tym miejscu brukowaną, 8-metrowej szerokości ulicę. Często powoduje to zatory i tłok przy obu końcach budynku sklepowego. Wejście do sklepu znajduje się w bocznej, krótkiej jego ścianie.

★ W sklepie el Bandoma można kupić prawie wszystko. Jest tu broń, ekwipunek podróżny, a także tarcze i zbroje.

3-3 Zapytany o srebro, el Bandom odpowiada, że owszem, dysponuje pewnym zapasem, gdyż zrobił ostatnio spory zakup u przejezdnych, krasnoludzkich kupców. Cena 1 kilograma w jego sklepie wynosi 5 sztuk złota.

★ Zagar ma do wyboru: zakupić srebro, wydając prawie wszystkie swoje pieniądze; może kupić na kredyt, ale co miesiąc kupiec będzie podwajał zaciągnięty dług; może też próbować ofiarować coś cennego, aczkolwiek sprzedawca w ramach rozrachunku za połowę sumy (za 2,5 sztuki złota) jest gotów przyjąć tylko młot półboga. Jeżeli Zagar dobije targu i będzie się starał dyskretnie wynieść srebro ze sklepu, to nie wzbudzi podejrzeń u złodziejaszków, którzy uważnie obserwują wszystkich wychodzących ze sklepu (patrz 4-1). Jeżeli jest nieostrożny - patrz 3-5.



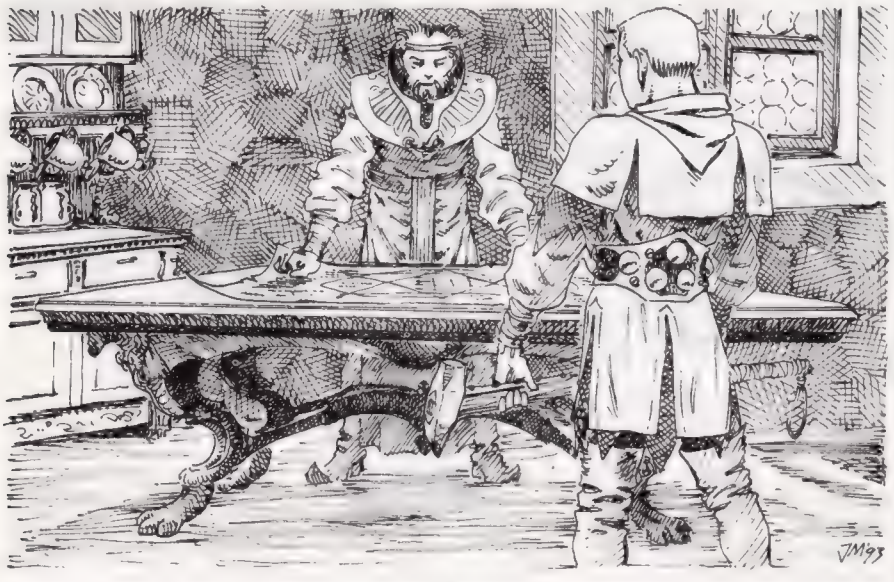
3-5 Zagar wychodzi ze sklepu i prawie natychmiast drogę zagradza mu dwóch orków. Jeden z nich, niezbyt imponującej postury, mający na sobie zwykłe ubranie, trzyma się z tyłu i robi groźne miny. Natomiast drugi to młody wojownik z drewnianą tarczą i krzywą szablą w rękach. Mały ork krzyczy do Zagara:
"Dawaj srebro i zmywaj się, jeśli ci życie miłe!"

★ Jeżeli Zagar zostawi srebro i ucieknie, musi zdobyć je jakoś ponownie lub przygoda zostaje zakończona. Natomiast jeśli podejmie walkę, jego przeciwnikiem będzie tylko wojownik - mały ork będzie tylko skakał wokół i kibicował swemu koledze, a gdy walka przybierze zły dla nich obrót - natychmiast ucieknie.

el Tgabirhor
ork; wojownik; POZ 0; CHAR. ntr.zły; skarb: 200 szt. srebra
ZYW 153; SF 166; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47; Wi 25; ZW 3; AMg 0;
Odporności: 1-39 2-66 3-35 4-33 5-33 6-62 7-62 8-72 9-62 10-47
PD za pokonanie: 7
BROŃ:
1. szabla krzywa - TR 100; atak w 37 i 7 momencie r.; SKUT 171tn; OB +18;
2. nóż krzywy - TR 95; atak w 47 i 27 momencie r.; SKUT 76tn; OB +4;
3. łuk refleksyjny - TR 96; strzał w 27 momencie r.; SKUT 96kł; OB -3;
ZBROJA:
kurtkowa ciężka + tarcza drewn.; OGRAN.1/2ZR,1/2SZ; OB +47; WYP 35kł/ /95tn/65ob.
Zdolności profesjonalne orków:
1. Natarcie - zwiększenie TR o 10 pkt. + 10/3 POZ kosztem OB (przez analogiczne zmniejszenie Obrony).
2. Powstrzymanie - zwiększenie OB o 10 pkt. + 10/3 POZ kosztem TR.
3. Młynek - 2 x wolniejsze ataki podwajające szansę TR krytycznego.
4. Przycelowanie - 2 x wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt. + 10/5 POZ.
5. Roztrącenie - próba (rzut % na akt.ZR) przedarcia się między *zaskoczonymi* przeciwnikami.
6. Wysadzenie jeźdźca z siodła - 2 x wolniejszy atak bronią 2-ręczną; sprawdzenie - udane TR, jeździec broni się rzutem na akt.ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ wojownika.
7. Walka w trudnych warunkach - warunki zewnętrzne (np.pogoda) nie ograniczają zdolności bojowych.

8. Walka w tłoku - normalna walka bronią jednoręczną na polu 2 m kw.
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością zadania ich później).
10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinnym odpoczynku.

4-1 Swiątynia Gotam-gora znajduje się na małym wzgórzu w centrum miasta. Jest to całkowicie kamienna, kilkupiętrowa budowla, duża, kwadratowa i zbudowana z myślą o obronie. Do jej wnętrza prowadzą żelazne drzwi z wielką kołatką.



★ Zagar powinien zapukać kołatką w drzwi i po krótkiej chwili zostaną one otworzone. W progu stanie stary człowiek, kapłan tej świątyni i powie: "Witaj, młody człowieku, w najznamienitszej świątyni Gotam-gora, największego z bogów. Jest to ojciec ziemi, skał i minerałów, niepokonany w swej potędze. W jakiej sprawie tu przybywasz? Co sprowadza do tej świątyni tego, który nie jest wyznawcą mego Pana?"
Jeżeli Zagar okaże szacunek i rzeczowo odpowie na pytanie kapłana, bez dalszych ceregieli dostanie pozwolenie na wykucie młota w świątyni. Musi jednak zgodzić się, żeby nadmiar materiałów, pozostały po zrobieniu broni przeszedł na własność świątyni, a ponadto przyrzec, że wykonana tu broń nigdy nie zostanie użyta przeciwko tej świątyni. Jeżeli Zagar się na to zgodzi, ma 95% szansę, że wykona młot prawidłowo. Przy pracy może skorzystać z pomocy kilku mnichów. Po wykonaniu młota może już wracać do domu swojego nauczyciela.

5-1 Stary półbóg oczekuje Zagara. Jego skromna chatka wygląda tak samo, jak wtedy, gdy Zagar ją opuszczał. Po zwyczajowym powitaniu półelf mówi: " Pergamin, który zostanie teraz użyty jest moją ostatnią pamiątką z lat młodości. Zdobyłem go, penetrując dość niebezpieczny labirynt. Było to tak dawno, że już niemal o tej wyprawie zapomniałem. Od tego czasu pergamin leżał w skrzyni niewykorzystany, ale teraz się przyda. Ten, kto go odczyta, nada imię tej broni. Jeżeli ja to zrobię, mamy dużą szansę, że formuła prastarych zaklęć zostanie odczytana prawidłowo, jednak ta broń będzie odtąd nosiła imię "Młot Dranda" i tylko te słowa będą uaktywniały jej szczególną moc. Jeżeli ty zechcesz odczytać ten pergamin, młot będzie nosił twoje imię, jednak masz niewielką szansę, że zrobisz to prawidłowo. Wybór należy do ciebie."

★ Szansa prawidłowego odczytania pergaminu przez Zagara wynosi 48%, zaś

przez el Dranda - 90%. W wypadku nieudanego odczytania - patrz 5-3.

5-2 Gdy pergamin został odczytany, el Drand mówi: "Odtąd dusza osoby, która czytała ten pergamin jest na zawsze związana z tą bronią. Jeżeli ta osoba zginie, jej dusza zamieszka w tym młocie i tylko złamanie nałożonego dzisiaj zaklęcia będzie w stanie ją uwolnić. Nie to jednak jest istotą tego zaklęcia. Jeżeli w przyszłości ten młot zostanie umagiczniony przez dobrego w swoim fachu czarodzieja, zyska pewną nadnaturalną cechę - będzie przejmował cechy każdego innego magicznego młota, który z jego pomocą zostanie rozbity. Jednak przejęte cechy nie mogą się nawarstwiać - poprzednie będą wypierane przez następne. W tej chwili, do momentu umagicznienia, ten młot ma podwójną wytrzymałość, a ponadto jesteś nim w stanie ranić istoty, które można zranić tylko srebrną bronią. To wszystko, co powinieneś wiedzieć. Resztę wiadomości zdobędziesz sam, dzięki doświadczeniu."

5-3 El Drand stwierdza, że to już wszystko, co może zrobić dla Zagara, a więc nadszedł czas pożegnania.

★ Jeżeli Zagar bardzo wylewnie podziękuje nauczycielowi za jego podarunek, naukę i pomoc albo gdy ofiaruje lub uroczyście obieca mu jakiś upominek, stary półelf da mu mały kamień szlachetny, mówiąc: "Daj ten kamień dowódcy koczowniczego oddziału orków, udającego się do stolicy. Dzięki temu będziesz mógł wraz z nimi bezpiecznie dotrzeć do Ostrogaru. Tam zbierz grupę młodych awanturników i wraz z nimi śmiało wyrusz na poszukiwanie tego, co przeznaczył ci los."

Po zakończeniu przygody, jeżeli wszystkie misje zostały prawidłowo wypełnione, Zagar powinien otrzymać od 15 do 25 PD.

MINI-PRZYGODA

AGHARA BIAŁOBRODEGO

Nastał pierwszy dzień shnyk-rana, przedostatniego miesiąca roku. Tego właśnie dnia Aghar Białobrody, świeżo wyświęcony kapłan Asteriusza Wielkiego w mieście-twierdzy Tagarze Ciemnej ukończył ostatnie przygotowania do wyruszenia w świat w poszukiwaniu przygód. Wybrał pełne niebezpieczeństw życie awanturnika, doskonale wiedząc, że samotne w nim przetrwanie jest niemal niemożliwe, że musi zebrać drużynę, znaleźć kompanów, którzy pomogą mu w sytuacjach, w których samotnie byłby bezradny.

Każdy awanturnik wie, że w kart-ranie - ostatnim, świątecznym miesiącu roku - odbywa się wielkie spotkanie poszukiwaczy przygód z całej Orchii, że wszyscy, którzy mają możliwość zjeżdżają do Ostrogaru, stolicy Archipelagu Centralnego, by pić i bawić się w gospodach przy Placu Karczemnym. Tam właśnie Aghar postanowił się udać.

Przed wyruszeniem w drogę odwiedził swego nauczyciela, krasnoluda tana Zygura Twardego, prowadzącego tajną świątynkę Asteriusza Wielkiego na przedmieściach miasta, by się z nim pożegnać. Stary krasnolud, usłyszawszy o zamiarach Aghara, powiedział: "Synu, nim wyruszysz do Ostrogaru szukać towarzyszy przyszłych wypraw musisz wykonać pewne zadanie. Na południe od nas, w odległości jednego dnia pieszej wędrówki stoją trzy chłopskie zagrody. Wczoraj w nocy dostałem stamtąd wiadomość z wezwaniem o pomoc. Idź i pomóż tamtejszym chłopom. Gdy to zrobisz, zgłoś się w Ostrogarze do Głównej Swiątyni Asteriusza Wielkiego i powiedz coś uczynił w tej sprawie. Powiedz im też, że zostałeś przeze mnie pobłogosławiony na drogę." Chwilę potem stary kapłan rzuca czar *Błogosławieństwo,* który zacznie działać, gdy Aghar znajdzie się w niebezpieczeństwie. Na zakończenie tan Zygur ostrzega Aghara przed zagrożeniami, czyhającymi na trakcie do Ostrogaru i radzi mu, żeby poczekał u chłopów na jakiś koczowniczy oddział orków, zmierzający do stolicy i odbył podróż w jego asyście, zapłaciwszy dowódcy 15 sztuk złota.

Uwaga: Akapity, poprzedzone symbolem ★ zawierają wiadomości, przeznaczone wyłącznie dla MG i pod żadnym pozorem nie powinny być czytane przez gracza.

1-1 Trakt, wiodący z Tagary Ciemnej na południe jest szeroki i dobrze utrzymany. Po obu jego stronach, w odległości kilku kilometrów, wznoszą się pasma wysokich gór o ośnieżonych szczytach.

★ Z reguły raz na 10 dni wędrują tędy oddziały orków, eskortujące wielkie karawany i podróżnych. Aghar nie ma jednak czasu na nich czekać i drogę, dzielącą go od chłopskich zagród musi pokonać samotnie - dzień wędrówki mija jednak spokojnie i bez żadnych przygód.

1-2 Pod wieczór Aghar zbliża się do stojących po lewej stronie traktu czterech dużych chałup, z których największa najwyraźniej jest karczmą. Szyld nad drzwiami głosi, iż jej nazwa brzmi "Tęczowa". Wszystkie domy otacza wysoki ostrokół, zaopatrzony w solidną bramę.

★ To nie są te zagrody, których Aghar szuka - właściwy cel jego wędrówki znajduje się kilka kilometrów dalej. Jeżeli kapłan wejdzie do karczmy - patrz 1-3, jeśli ją ominie - patrz 2-1.

1-3 Główna sala karczmy zbudowana jest w dość szczególny sposób - podłoga znajduje się na trzech różnej wysokości poziomach. Na każdym z nich stoją normalne, typowe dla karczm stoły i ławy. W głębi sali, na wprost wejścia znajduje się kontuar. Gdy Aghar wchodzi do karczmy, wyskakuje zza niego stary gnom o strachliwym spojrzeniu i zadziwiająco szybko, jak na osobę w tym wieku, podbiega do kapłana. Przedstawia się jako właściciel tej karczmy i pyta Aghara o imię.

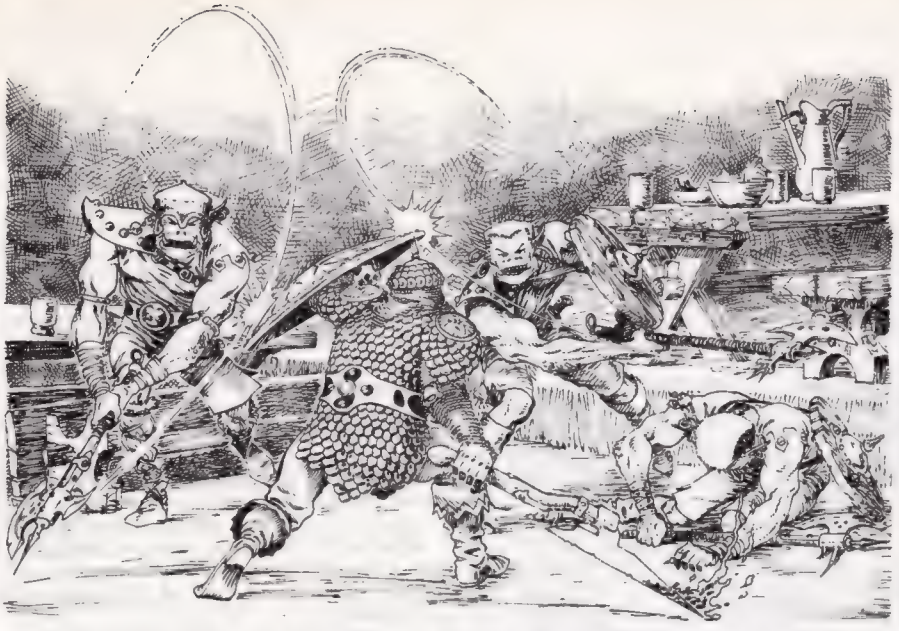
★ Karczmarz, nawet nie pytany, z dumą wyjaśni, że podłoga została położona w taki właśnie sposób, żeby szlachetnie urodzeni nie musieli mieszać się z pospólstwem - poziom najniższy przeznaczony jest dla biedoty, średni - dla mieszczaństwa, a najwyższy dla szlachty. Aghar jest szlachcicem, dlatego też powinien używać tytułu "tan" przed imieniem. Jeżeli, przedstawiając się, nie zrobi tego, karczmarz wskaże mu miejsce w najniższej części sali.

1-4 Jeden ze stołów na najwyższym poziomie zajmowany jest przez trzy gobliny, uzbrojone w dzidy i topory. Widok Aghara najwyraźniej bardzo je rozbawił - pokazują go sobie palcami, półszeptem wygłaszają jakieś komentarze i raz po raz wybuchają śmiechem.

★ Zapytane o powód wesołości odpowiadają, że Aghar ma bardzo zabawną brodę. Dla krasnoludów jest to poważna obraza i Aghar powinien odpowiednio zareagować. Jeżeli w wyniku tej reakcji dojdzie do walki gobliny najpierw rzucą dzidami, a potem będą walczyć toporami, zaś Agharowi uaktywni się *Błogosławieństwo* (daje mu ono +10 pkt. do TR, OB i UM).

Współczynniki goblinów (identyczne dla wszystkich):
Htas, Zurg i Molib
gobliny; wojownicy; POZ O; CHAR cht.zły; ŻYW 113; SF 126; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 37; CH 32; PR 17; WI 25; ZW 3; AMg 0;

Odporności: 1-42; 2-32; 3-32; 4-47; 5-32; 6-58; 7-58; 8-68; 9-58; 10-43;
PD za pokonanie: 9
Broń:
1. maczeta - TR 96; atak w 47 i 27 momencie; SKUT 122tn; OB +16;
2. topór typowy - TR 95; atak w 27 momencie; SKUT 96tn; OB +4;
3. dzida - TR 85; atak w 47 i 27 momencie; SKUT 82kł; OB +10;
Zbroja: kurtkowa ciężka + tarcza drewn.; OGR 1/2 ZR,1/2 SZ; OB+51; WYP 55kł/115tn/85ob;
Zdolności profesjonalne:
1. Natarcie - zwiększenie TR o 10 pkt. + 10/4 POZ kosztem OB (przez analogiczne zmniejszenie Obrony)
2. Powstrzymanie - zwiększenie OB o 10 pkt. + 10/4 POZ kosztem TR
3. Młynek - 2 x wolniejsze ataki podwajające szansę TR krytycznego
4. Przycelowanie - 2 x wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające TR o 10pkt. + 10/3POZ
5. Roztrącenie - próba (rzut % na akt.ZR) przedarcia się między zaskoczonymi przeciwnikami
6. Wysadzenie jeźdźca z siodła - 2 x wolniejszy atak bronią 2-ręczną; sprawdzenie - udane TR, jeździec broni się rzutem na akt.ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ wojownika
7. Walka w trudnych warunkach - warunki zewnętrzne (np.pogoda) nie ograniczają zdolności bojowych
8. Walka w tłoku - normalna walka bronią jednoręczną na polu o pow. 2 m kw.
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością ich zadania później)
10. Przyspieszone zdrowienie - samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinnym odpoczynku.
Pozostały dobytek goblinów, znajdujący się w tej karczmie (Aghar może go przejąć): 3 plecaki, 119 sztuk złota, 3 derki, 3 noże, 4 wędzone szczury, 10-litrowy buk-



łak wina (w połowie pełny), flakon z magiczną miksturą (jej wypicie umożliwia widzenie w ciemnościach przez jeden dzień, jednak Aghar może się o tym dowiedzieć tylko przez próbę - flakon zawiera 2 porcje mikstury).

1-5 Po walce karczmarz podchodzi do Aghara i mówi, że gobliny wprowadziły się do niego kilka dni temu i od tego czasu nie odwiedził go prawie nikt ze stałych klientów, żaden z okolicznych mieszkańców - gobliny bardzo skutecznie wszystkich zniechęciły do bywania w jego gospodzie.

★ Jeżeli Aghar zapyta karczmarza czy wie co może być powodem, dla którego chłopi wezwali pomoc, stary gnom wyjaśni, że z rozmów goblinów wynikało, że dokonali kilku napadów na okoliczne zagrody, a z pewnością takie napady planowali.

2-1 Kilka kilometrów dalej na południe znajdują się trzy samotne chaty.

★ Właśnie stąd nadeszło wezwanie pomocy i to jest cel drogi Aghara.

2-2 Na widok zbliżającego się kapłana, z chałup wybiega kilku nędznie odzianych, wyraźnie bardzo biednych półorków. Jeden przez drugiego, przerywając sobie wzajemnie, lamentują nad losem własnym i swego wójta, Gluhara, który jest ciężko ranny i niewątpliwie wkrótce wyzionie ducha.

★ Jeżeli Aghar zaoferuje pomoc, prowadzą go do jednej z chat, nieco większej od dwóch pozostałych, chociaż wyglądającej równie biednie. Izba, do której Aghar wchodzi jest niemal całkowicie zastawiona różnej wielkości łóżkami i posłaniami, między którymi stoi duży stół z kilkoma krzesłami i kilka kufrów. W głębi izby, obok wielkiego pieca, znajduje się nieco nie zajętej meblami przestrzeni - urządzono tam coś, co przypomina pracownię rzeźbiarską. Na jednym z łóżek leży stary, nieprzytomny półork.
Jeżeli Aghar wykona udany rzut % na MD − 50, rozpozna, że starzec znajduje się w agonii, że rany zostały podwiązane, dzięki czemu zahamowano krwawienie, ale pierwsza pomoc została udzielona tak nieumiejętnie, że obrażenia nie mają szansy się zagoić. Kapłan powinien założyć nowe opatrunki (po udanym % rzucie na INT stwierdzi, że rany zadano bronią ciętą), a następnie użyć czaru *Leczenie lekkich ran*. Półork odzyska przytomność po wyleczeniu 20 pkt. obrażeń (Aghar otrzymuje 7 PD). Bardzo gorąco podziękuje Agharowi, a zapytany w jaki sposób odniósł rany, powie, iż został napadnięty przez trzy pijane gobliny. Już kilkakrotnie napadały one na ich domostwa, bijąc wszystkich, którzy akurat znajdowali się pod ręką i zabierając resztki ich i tak nędznego dobytku. Jeżeli Aghar po drodze tutaj nie odwiedził karczmy i nie walczył jeszcze z goblinami, starzec informuje go, że właśnie tę karczmę wybrały one sobie na siedzibę i bardzo gorąco prosi Aghara o pójście tam i rozprawienie się z rabusiami.

2-6 Uszczęśliwieni z powodu pozbycia się goblinów wieśniacy proponują Agharowi gościnę, tak długą jak będzie potrzebował. Dowiedziawszy się, że udaje się on do Ostrogaru radzą, by poczekał u nich na jeden z koczowniczych oddziałów orków, które przechodzą tędy co kilka lub kilkanaście dni. Za 10 sztuk złota będzie mógł odbyć podróż pod jego ochroną, całkowicie bezpiecznie. Przygotują mu też prowiant w wystarczającej na całą drogę ilości, żeby nie musiał orkom płacić dodatkowych 5 sztuk złota za wyżywienie.

★ W trzecim dniu pobytu Aghara w wiosce, jeden z wieśniaków przyniesie mu prezent w postaci ręcznie wystruganego, drewnianego symbolu Asteriusza Wielkiego. Pierwszy koczowniczy oddział orków zjawi się po pięciu dniach. Jeżeli Aghar pójdzie do jego dowódcy i zapłaci mu 10 sztuk złota może przyłączyć się do innych, wędrujących z tym oddziałem podróżnych i odbyć całą drogę do Ostrogaru po jego ochroną.

2-8 Podróż do stolicy trwa dziesięć dni, jest dość spokojna i wygodna - większość drogi Aghar pokonuje, jadąc na jednym z udostępnionych przez orki wozów.

★ Z toczonych po drodze rozmów Aghar dowiaduje się, że oddział należy do jednostek podlegających bezpośrednio Katanowi - władcy wysp Archipelagu Centralnego i jest jednym z tych, które kursują stale pomiędzy różnymi miastami. Ich głównym zadaniem jest oczyszczanie traktów z grup bandyckich, niebezpiecznych zwierząt i ze słabszych potworów. Dość często też służą tym, których na to stać jako eskorta w podróży.

3-1 Wieczorem dziesiątego dnia od wyruszenia z wioski podróżni docierają do wielkiego miasta - Ostrogaru, stolicy wysp Archipelagu Centralnego.

★ Aghar może opuścić oddział w dowolnej chwili, np. w pobliżu którejś ze świątyń Asteriusza Wielkiego. Jeżeli zostanie z oddziałem do końca, dotrze na Plac Karczemny. Stamtąd, pytając przechodniów o drogę, bez trudu i dość szybko dotrze do Głównej Świątyni Asteriusza.

3-2 Główna Świątynia Asteriusza Wielkiego jest imponującą budowlą, wykonaną z bardzo jasnego, niemal białego kamienia.
Niemal natychmiast po wejściu do środka Aghar zostaje przywitany przez jednego z mieszkających w świątyni mnichów, młodego człowieka o sympatycznym wyglądzie. Po wstępnych uprzejmościach mnich zaprasza Aghara do jednej z bocznych komnat, proponując odświeżenie się po podróży oraz poczęstunek.

★ Komnata połączona jest z drugą, mniejszą, spełniającą rolę łazienki - znajduje się tam duża misa, woda, mydło i ręczniki. W czasie, gdy Aghar będzie się mył mnich przyniesie i zostawi w pierwszym pomieszczeniu skromny, ale bardzo smaczny posiłek. Gdy Aghar skończy jeść, mnich zjawi się ponownie i uprzejmie spyta go o cel wizyty. Przed wejściem tutaj, czego Aghar oczywiście nie może wiedzieć, mnich rzucił na siebie czar wykrywający kłamstwo. Dzięki temu orientuje się w czasie opowieści c[illegible] i kiedy Aghar kłamie (nie powinien te[illegible] robić - nie tylko dlatego, że to brzydko, ale przede wszystkim jest to postępek niezgodny z jego charakterem oraz etosem jego wiary - za oczywiste, bezczelne kłamstwa MG powinien ukarać Aghara stratą połowy punktów doświadczenia).
Gdy Aghar skończy opowiadać, mnich poprosi go, żeby chwilę poczekał, po czym wyjdzie na kilkanaście minut. Jego zachowanie po powrocie uzależnione jest od tego, co Aghar mu powiedział:

a. Jeżeli w trakcie opowieści Aghar nie skłamał, nie fantazjował i dokładnie wszystko opowiedział, mnich ofiarowuje mu w prezencie topór podobny do tego, jakim Aghar dotychczas się posługiwał, jednak z wyrzeźbionym po obu stronach symbolem Asteriusza Wielkiego. Ponadto wręcza Agharowi bursztyn-amulet, z którego krasnolud może przelać do swojego amuletu 50 punktów potencjału magicznego (oczywiście potem musi bursztyn zwrócić). Gdy Aghar upora się z transeferem PM, mnich bardzo serdecznie go żegna, zapras[illegible] jąc do jak najczęstszego odwiedzan[illegible] świątyni.
b. Jeżeli w trakcie opowieści Aghar nie skłamał w bardzo wyraźny sposób i tylko trochę pofantazjował, otrzymuje od mnicha tylko topór z symbolem Asteriusza Wielkiego. Pożegnanie jest nieco chłodniejsze niż w przypadku całkowitej prawdomówności Aghara, mnich sugeruje również, by Aghar nieco uważniej przestrzegał kanonów ich wspólnej wiary.
c. Jeżeli w trakcie opowieści Aghar skłamał lub nie opowiedział wszystkiego mnich staje się znacznie mniej serdeczny, jego zachowanie jest wręcz chłodne. Żegna Aghara, niedwuznacznie sugerując, żeby jak najszybciej opuścił świątynię i raczej już tu nie wracał.

3-3 Po opuszczeniu świątyni Aghar wraca na Plac Karczemny, żeby znaleźć sobie w którejś z gospód jakieś łóżko, a następnego dnia rozpocząć poszukiwania towarzyszy swych przyszłych przygód.

★ Po zakończeniu przygody Aghar powinien otrzymać od 15 do 25 punktów doświadczenia, pod warunkiem oczywiście, że wszystko zrobił prawidłowo.

GRY FABULARNE NA ŻYWO

Wszystko zaczęło się od tego, że postanowiliśmy zrobić "KONTUR". W 1987 r. w kalendarzu roiło się od różnego rodzaju konwentów fanów sf. Jednocześnie schemat imprezy był znany od dawna. Jacyś goście, parę prelekcji, kilka konkursów znajomości science fiction i masa filmów. Czas na takich zjazdach był spędzany według znanego rytuału i przez dwa lata w ten sposób prowadziliśmy swoje imprezy: 1987 - "Komiks", 1988 - "Horror". W tym okresie w naszym klubie "TAURUS" poznaliśmy przyjemność gier fabularnych. Bawiliśmy się sami, a ponieważ brak było na polskim rynku materiałów paru z nas zaczęło tworzyć własne systemy. To była wielka przyjemność: grać, przeżywać zwycięstwa lub porażki.

Tymczasem zbliżał się rok 1989 i kolejny "KONTUR". Czyżby znowu miał się odbyć według znanego schematu? Zresztą sami mieliśmy tego dosyć. Imprezy zaczynały być lekko nużące. Po kilku domowych grach szef klubu zorganizował sondę: a może zrobić to na naszym konwencie - dla innych i w terenie? Może już czas zmienić oblicze "KONTURU"? Projekt spotkał się z mieszanymi odczuciami - od zachwytów po skrajny pesymizm. Mimo to udało się nam namówić najlepszego z naszych Mistrzów Gry, Adama Matusewicza, aby opracował scenariusz i zasady. Pierwsza część nie przedstawiała specjalnego problemu. Tytuł też był gotowy: "Zaginiony talizman". Trasa została opracowana po dwóch wycieczkach do otaczającego supraski ośrodek lasu. Zadanie: odnaleźć zaginiony talizman i uwolnić krainę od przekleństwa. Czas ograniczony (im szybciej tam lepiej). Drogę znali przewodnicy i na nich spoczywał ciężar podprowadzenia graczy pod siedziby NPCów - dalej drużyny męczyły się same. Gorzej było z zasadami. W jaki sposób określić współczynniki - siłę, moc i wytrzymałość? Jak rozliczać walkę i działania graczy w terenie? Zakochani w przedstawionej w "Parku Marzeń" wizji gry fabularnej, nie umieliśmy sobie wyobrazić czym można zastąpić hologramy i pomoc komputerów oraz co zrobić, aby podczas potyczek zawodnicy nie zrobili sobie krzywdy. W końcu postanowiono: walki wręcz nie będzie. Drużyny wyruszą na trasę w odstępach czasu gwarantujących, że nie dojdzie do ich spotkania. Później okazało się, że były to tylko nasze pobożne życzenia, ponieważ różnice czasu, które powstały podczas wykonywania poszczególnych zadań i tak doprowadziły do "korków" na trasie. Ustaliliśmy jeszcze, że najważniejszy ma być element zabawy i pełnego relaksu, i... w całą Polskę rozesłaliśmy wieści: "Głównym punktem programu KONTUR'89 będzie gra fabularna w terenie". Chętnych nie brakowało. Utworzono 8 pięcioosobowych zespołów (na 89 uczestników konwentu), przy czym w żadnej z nich nie mogło być więcej niż dwie osoby tej samej profesji - wojownika, czarodzieja, złodzieja. Każdy gracz otrzymał identyfikator oraz 3 punkty wytrzymałości, czarodzieje dodatkowo czasu, drużyna zaś 5 sztuk złota.

Gra zaczynała się już kilkanaście metrów od ośrodka. W przydrożnej karczmie czekali przewodnicy, którzy znali okoliczne lasy. Należało za odpowiednią opłatą wynająć jednego z nich i ruszyć na poszukiwanie talizmanu. Jednym udało się to za 1 sztukę złota inni musieli poświęcić na to większość swoich zasobów. Wszyscy nastawieni byli na poważne, pełne terenowych przeszkód zawody - tymczasem okazało się, że bardziej od siły przydatna jest inteligencja i poczucie humoru. Czasami niebezpieczne okazywało się samo dojście do NPCa. Kogo można było spotkać na trasie? Ceniącego samotność pustelnika, który na ścieżkę prowadzącą do jego chaty rzucił trzy straszliwe zaklęcia-pułapki i w tym właśnie miejscu kilku graczom przewodnik musiał odebrać punkty wytrzymałości. Trzy rusałki proszące o przeniesienie magicznych krążków, mędrca z którym należało grać w wybijanki o jabłka, olbrzyma uwielbiającego zagadki, trolla o ciekawym hobby jakim było przeciąganie liny, goblina który wręcz kochał walkę na wypchane gąbką miecze, wiedźmę zadającą do rozwiązania techniczne problemy. Za prawidłowo wykonane zadanie można było otrzymać fragment informacji o miejscu ukrycia talizmanu. Oczywiście na trasie rozmieściliśmy kilka pułapek i fragmentów folkloru np. czaszkę smoka czy jaskinię wściekłych krasnoludków. Talizman ukryty był w świątyni i strzeżony przez jednego z trzech "mutantów", jak nazwał ich obserwator Krzysztof Sokołowski. Ostatnim był strażnik grający w strzałki /poprzednimi byli: osiłek, walczący na równowagę i podszywający się pod elfa krasnolud grający w zaczarowane kości. Po całej grze tylko 7 osób mogło się pochwalić, że wygrali z którymś z tej trójki./. Po pokonaniu strażnika można było wejść do świątyni. Jeżeli drużyny miały wystarczającą ilość danych, bez trudu identyfikowały skrzynię z talizmanem. Jeżeli nie i otworzona została niewłaściwa - czekała na nich pułapka. W efekcie okazało się, że gra była dość "zabójcza". Zdarzały się drużyny złożone prawie w całości z "duchów" i wskrzeszonych "zombie". Najbardziej nieszablonowo grała drużyna, która przeszła do historii jako "Półtonówka". Aby zostać jej członkiem trzeba było się poszczycić wagą ponad 100 kg. W sumie 5 osób ważyło ponad 550 kg, a z bojowym jamnikiem Bąblem nawet trochę więcej. Dlatego też dzisiaj można ujrzeć "Zaklęty talizman" na szyi lidera zespołu - Lecha Olczaka. Największą satysfakcję sprawiło nam jednak to, że do zakończenia imprezy nie milkły dyskusje na temat gry. Jeszcze przy wyjeździe słychać było rozważania graczy "co by było gdyby?" Chociaż spotkaliśmy się z kilkoma zarzutami, to jednak wszyscy gratulowali nam pomysłu i wykonania. Warto również dodać, że swoistego smaczku dodawały tu wspaniałe stroje przygotowane przez uczestników gry.

Podbudowani powodzeniem, postanowiliśmy pójść za ciosem i w 1990 roku zrealizować następną grę, zdecydowanie różniącą się tematyką od poprzedniej. Była to space-opera, a jej tytuł brzmiał "Wyprawa na Lens IV". Ośrodek zamieniono w Akademię Kosmiczną. Zorganizowaliśmy cykl wykładów, obejmujących zarówno potrzebne jak i całkiem bezużyteczne informacje o faunie

i florze obcych planet, broni, budowie baz kosmicznych. Ukoronowaniem zajęć był test, na podstawie którego przyznawaliśmy stopnie wojskowe i specjalności - w wyprawie mogli brać udział tylko najlepsi. Na ostatniej bojowej odprawie zapoznaliśmy kursantów z zadaniem. Było to odszukanie i zniszczenie tajnej broni o niespotykanej sile rażenia. Tym razem drużyny nie miały przewodnika tylko mapkę, a towarzyszący im na trasie "nasz" człowiek grał rolę komputera, który w ekstremalnych sytuacjach korygował trasę, służył jako radar, licznik Geigera, a czasem, kiedy obsługiwał go naukowiec o odpowiedniej specjalizacji - zamieniał się w bank danych i udzielał skąpych informacji.

Zwiększyliśmy liczebność drużyn do 10 osób. W zależności od wyników testów byli wśród nich przedstawiciele korpusów: komandosów, szperaczy i naukowców, którzy posiadali po dwie wybrane przez siebie specjalizacje. Wszystkich kadetów zaopatrzyliśmy w broń ręczną - hydrolasery (strzykawki bez igieł napełnione wodą) oraz granaty (szyszki owinięte bandażami). Drużyna otrzymywała medpakiety i tak zaopatrzona wyruszała na trasę. Znowu przygotowaliśmy niespodzianki. Z rozbitego gwiazdolotu (przypadkowo odkryty przez nas karcz, który do złudzenia przypominał kosmiczny wrak) trzeba było wydobyć płytkę z częścią szyfru otwierającą drzwi bazy, od Bygonia można było otrzymać skórkę Ślizucha, dookoła czaiły się tereny skażone radioaktywnością, groźne drzewa strzałkowe, grupy agresywnych mutantów i Żyj nienawidzący bigosu, żyjący sobie grzecznie w swojej jamce i wysysający inteligencję z nieostrożnych graczy. Nie zapomnieliśmy o Wściekłych Krasnoludkach i kupcu grającym w kości. Gra była nieco dłuższa od poprzedniej i dlatego w połowie trasy kadeci otrzymywali posiłek czyli wspomniany wyżej bigos. Ci, którzy rozszyfrowali kod wejściowy, nie mieli problemu z wejściem do bazy - wystarczyło zagrać na elektrycznym pianinku motyw z "Bliskich spotkań III stopnia". Jeżeli drużyna miała z tym kłopot, mogła wedrzeć się siłą przy pomocy dynamitu, uruchamiając przy okazji robota bojowego czającego się na straży bazy. Teraz pozostawało tylko uruchomić system autodestrukcji i przed wybuchem użyć teleportera. Dwie drużyny wypełniły zadanie, ale zginęły — nie potrafiły bowiem uruchomić urządzenia teleportującego (sześcian o kilku poziomach z kulką, którą należało w określonym przez nas czasie przeprowadzić na dół).

Trzeba przyznać, że gracze, którzy z listów informacyjnych znali temat gry, przygotowali się do niej solidnie. Po przyjeździe przedstawili dowódcy Akademii specjalne karty potwierdzające ich doświadczenie bojowe, odbyte kampanie i zasługi. To była naprawdę zabawa w dużym stylu. Ogólnie rzecz biorąc, gracze mieli więcej swobody niż rok wcześniej i mnóstwo okazji do wykazania własnej inwencji. Z perspektywy czasu oceniliśmy tę grę jako bardzo udaną, ale [illegible] długą. Pod koniec trasy uczestnicy byli [illegible] trochę zmęczeni, a przecież nie o to nam chodziło. "KONTUR'90" zakończyliśmy uroczystą odprawą, na której wręczyliśmy patenty oficerskie (nota bene wygrała drużyna, której trzon stanowiła sławetna "półtonówka"), dyplomy i zapowiedzią, że za rok będzie jeszcze trudniej pożegnaliśmy gości.

I nadszedł KONTUR'91. Teraz uważamy, że był to rok naszego Waterloo. Rozbestwieni powodzeniem zaryzykowaliśmy coś zupełnie nowego, grę która nie miała nic wspólnego z poprzednimi. Temat: Fantastyka i Przygoda, tytuł: W poszukiwaniu Świętego Graala. Przygotowaliśmy 60 kart graczy - każdą z oddzielnym życiorysem, na której osoby obdarzone mocą miały wpisane czary, wymienione magiczne kule, papirusy, maści lecznicze itp. W trakcie specjalnej ceremonii uczestnicy gry dowiadywali się kim są i wychodzili ze "świątyni" zaopatrzeni w niezbędne wiadomości i przedmioty. Całość inicjacji wypadłaby bardzo ciek[illegible] i nastrojowo, gdyby nie to, że przeciągnęła się do 3 nad ranem. W związku z tym wszystko uległo przesunięciu o parę godzin. Planowany bazar wyznaczyliśmy na 10 rano dnia następnego, a grę na popołudnie. W podanym czasie rozpoczęły się "Wielkie zakupy" - zdecydowanie najlepszy fragment całej imprezy. Trzeba było widzieć ten rozgorączkowany tłum, z gorączką w oczach kupujący broń (miecze i sztylety czyli poowijane gąbką listewki, a także tarcze), zioła i czary. I znowu niektóry popisali się własną pomysłowością. Przywieźli bowiem własnoręcznie wykonaną broń: na przykład ogromny młot bojowy czy lancę o dwóch ostrzach. Jeżeli broń przeszła pomyślnie testy bezpieczeństwa na plecach organizatorów, uczestnicy gry mogli ją wykupić podczas bazaru.

Po obiedzie gracze zostali podzieleni na dwie drużyny: Dobra i Zła, a następnie wyruszyli do swych twierdz. Niektórzy z nich oprócz zdobycia Świętego Graala mieli do wykonania zadania specjalne np: musieli złożyć w ofierze jednego z członków własnej druży-

ny lub przekazać jakąś istotną informację przeciwnikom. Obok podziału na dwie dwudziestoosobowe grupy największą innowacją było to, że gracze nie poruszali się po ścieżkach i nie wędrowali między punktami, ale mieli do dyspozycji wydzieloną część lasu. Mogli się również spotykać i walczyć ze sobą - to było drugie novum. Towarzyszyły im specjalne "duchy walki", które służyły jedynie do rozliczania walk wręcz, nie udzielały natomiast informacji. W terenie rozstawiliśmy też graczy neutralnych, którzy mogli przyłączyć się do wybranej przez siebie ekipy. W trakcie I fazy gry drużyny miały za zadanie zgromadzić fragmenty mapy i wskazówki potrzebne do zdobycia Graala. Nie wszystko odbyło się jak zaplanowaliśmy. Pozbawione przewodników grupy czuły się jakby zagubione. Tylko jedna grupa "Dobrych" bawiła się doskonale zgarniając po drodze wszystko co się dało i prawie kompletując amulet, bez którego nie sposób było wejść do Świątyni Dwoistości skrywającej Święte Naczynie. Pozostali biegali w poszukiwaniu walki, a niektórzy - o zgrozo - "kryli się po krzakach". O ustalonej godzinie wszyscy, którzy "przeżyli" stawili się przed Świątynią Dwoistości, aby przejść próbę sił i intelektu i dostać się do komnaty z Graalem. W rezultacie Swiętego Graala - ogromny szklany kielich - zdobyła "dobra" Agnieszka Sylwanowicz. Według założeń, I faza gry (około 2 godz.) miała być drużynowa. W tym czasie gracze powinni skompletować cały talizman i "dać się zabić". Niestety, podobnie jak i poprzednia "Wyprawa na Lens IV", tak i ta gra, wbrew nadziejom i modłom organizatorów okazała się mało śmiercionośna. Ponieważ zaplanowaliśmy, że do Swiątyni wejdzie jedynie 5 osób, a okazało się, że prawie wszyscy żyją i na dodatek żadna z drużyn nie skompletowała przedmiotów potrzebnych do otwarcia drzwi, zostaliśmy zmuszeni do zmian. Zainicjonowana "na żywo" końcówka okazała się nie najlepsza i wszyscy organizatorzy odetchnęli z ulgą po jej zakończeniu.

Przygotowanie całej gry zajęło nam masę czasu i pochłonęło sporo funduszy. Okazało się jednak, że prawie wszystkiego było "za" - za dużo swobody, za dużo rekwizytów (zwłaszcza osoby obdarzone mocą miały plecaki pełne czarów "instant"), za duży teren do gry oraz za duże drużyny i grupy będące pod opieką Duchów Walki. To wszystko zaowocowało sporami na trasie i bezradnością Duchów, które nie zawsze mogły poskromić temperament graczy. Zresztą oni sami niezbyt chętnie słuchali "odgórnych poleceń" i kilku z nich trzeba było odesłać do ośrodka za przekroczenie przepisów.

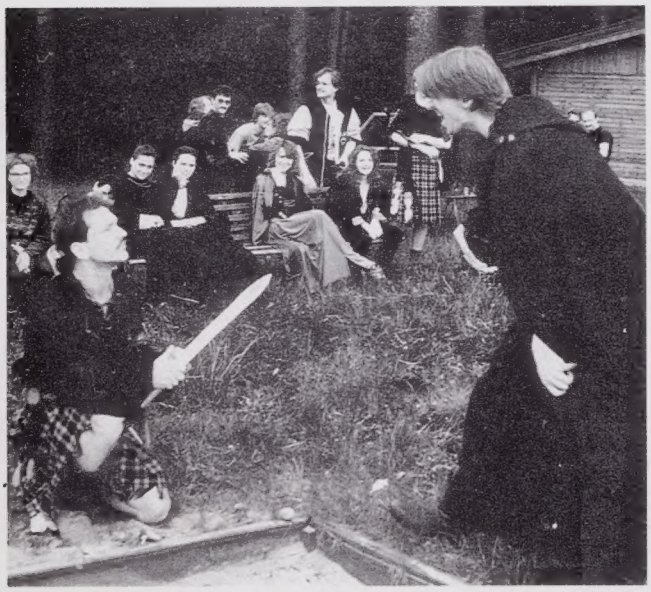
Całą imprezę kończyliśmy ze smutkiem. Akurat ta zabawa, którą przygotowywaliśmy najdłużej i najstaranniej, nie wypaliła. Myślimy jednak, że wyciągnęliśmy prawidłowe wnioski. Po pierwsze: na trasie potrzebna jest "wykwalifikowana obsada" i dlatego konieczna jest liczna "siła własna" lub pomoc zaprzyjaźnionych klubów. Po drugie: gracze - ci przeciętni konwentowicze muszą mieć jasno i wyraźnie określoną trasę i wyznaczone zadania. Po trzecie: przy każdej drużynie MUSI być opiekun (przewodnik) - pomaga, rozlicza, stopuje lub podpuszcza graczy, zapewnia swoiste "tło". Można dopuścić możliwość walki między drużynami, ale ze względów oczywistych poleca się pojedynki jeden na jeden. Nigdy nie należy pozwalać na równoczesną walkę trzech czy czterech par. Najlepsze są grupy 5, w ostateczności 6-osobowe. Ograniczenia czasowe mogą obejmować poszczególne punkty programu. W przypadku całości jest to raczej nierealne - próbowaliśmy, więc wiemy. Należy jednak zadbać o to, by całość nie przekroczyła czasu 3 - 3, 5 godziny. Dobrze jest, gdy gracze przygotują sobie stroje związane z tematem gry - daje to niepowtarzalny klimat. Niektórzy wczuwają się w kreowaną przez siebie postać bardzo mocno. Nigdy nie zapomnę złodzieja, który kradł co się dało, w tym trzy razy woreczek z magicznymi kulkami, osobistą własność przewodnika (nb. otrzymał potem tytuł najlepszego złodzieja i związany z tym dyplom).

Mamy zamiar wykorzystać powyższe zasady również na tegorocznym Konturze. Ambitnie próbujemy zrobić 2 gry, obie zdecydowanie różniące się zarówno pod względem zasad jak i tematyki. Jak nam się powiedzie - nie omieszkamy poinformować. Na koniec pozostaje nam tylko życzyć powodzenia tym wszystkim, którzy zdecydują się zorganizować coś takiego u siebie. Ostrzegamy: bez 15 - 20 osób obsady nie ma co zaczynać. Bardzo chcielibyśmy zagrać białostocką drużyną. Niestety, do tej pory poza Białymstokiem odbyły się 3 gry (w tym jedna nie skończona z powodu gniewu bogów i złej aury). Dwie w Tomawie, zorganizowane przez kluby z Łodzi i jeden z Tleniu, którą przygotowywały połączone siły Gdańska i Gdyni (męska połowa twórców tego tekstu startowała tam w zwycięskiej drużynie i zdobyła tytuł najlepszego złodzieja wśród tropicieli).

I tym optymistycznym elementem kończymy, mając nadzieję na wielu naśladowców i z góry życząc im udanych gier. Oczekujemy też na zaproszenia.

Magdalena Szlęzak
Grzegorz Kozubski
oboje z "TAURUSA" Białystok

■



DRAGON

PLANSZOWE GRY WOJENNE

Wielkie bitwy histori!
Dramatyczne operacje!
Wydarzenia, których i Ty możesz zostać bohaterem!

Nasze gry można nabyć przesyłając zamówienie na adres:
DRAGON ul. E. Plater 1
05-070 SULEJOWEK

Prosimy o podanie swojego dokładnego i czytelnego akresu oraz tytułu zamawianej gry. Ceny oferowanych przez nas gier wraz z kosztami przesłania:

„Bzura 1939"	**38 000 zł**
„Tannenberg 1914"	**50 000 zł**
„Wiedeń 1683"	**50 000 zł**
„Grunwald 1410"	**70 000 zł**
„Ardeny 1944"	**65 000 zł**

Należną kwotę zamawiający uiszcza na poczcie przy odbiorze gry, zamówienia prosimy nadsyłać na kartach pocztowych.

W Trzecim Numerze:

»KRYSZTAŁY CZASU«
część trzecia systemu

❋

»Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MOICH PRZYJACIÓŁ«
pierwsza przygoda dla całej drużyny

❋

prawie wszystko o systemie »WARHAMMER«

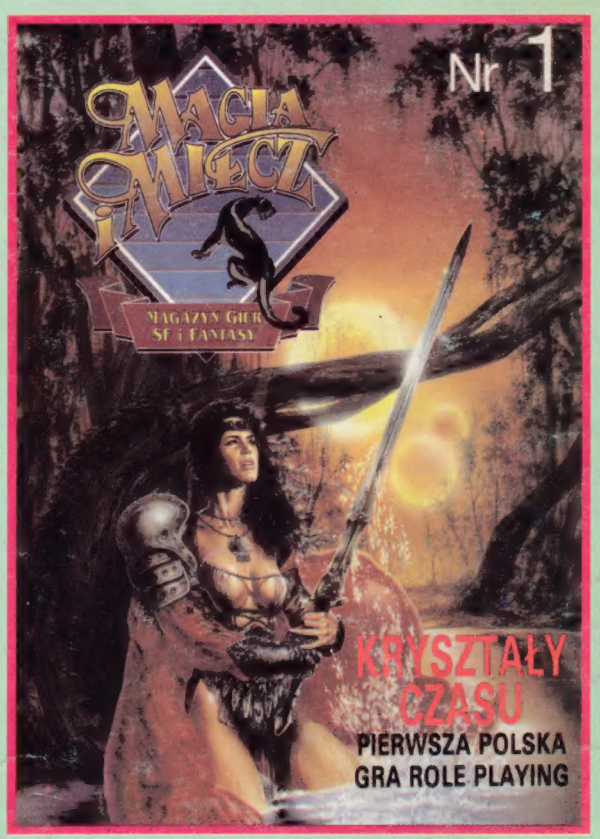
❋

... i nie tylko!

30 wzorów FIGUREK METAL MAGIC

do nabycia w sklepach prowadzących sprzedaż gier i naszego Magazynu, lub za zaliczeniem pocztowym w firmie **GNIADEX** 00-785 Warszawa, ul. Grottgera 3 m. 13

1. Hobbit
2. Wiedźma
3. Mag
4. Amazonka
5. Pielgrzym
6. Wróżka
7. Kupiec
8. Satyr
9. Goblin
10. Kras. złodziej
11. Kras. berserker
12. Elf z szablą
13. Elf z kuszą
14. Elf z mieczem
15. Nekromanta
16. Łucznik
17. Czarodz. i Smok
18. Czarow. i Staf
19. Czarownica
20. Rycerz - wódz
21. Rycerz z halabardą
22. Rycerz z włócznią
23. Rycerz z mieczem
24. Rycerz z DW miecz.
25. Gladiator
26. Smok 1
27. Smok 2
28. Ogr 1
29. Ogr 2
30. Minotaur
31. Smok 3



NUMER 1 JESZCZE W SPRZEDAŻY